

225
ptas.

WIPRO

Sólo para adictos



Hook



Entrevista
con su
programador

Así
serán

EXCLUSIVA
LARRY I
Un Playboy
con
mala
suerte



**¡LA AVENTURA
MÁS ESPERADA
DEL AÑO!**

La venganza de LeChuck **MONKEY ISLAND 2**

**TITUS
THE FOX**
El zorro
del
desierto



**Solución
y mapas**



CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
215 PTAS.

...y además

FANTASIA

EL AGUAFIESTAS PARA EL CAPITAN GARFIO

CIENTOS

UN VASTO ESCENARIO INTERGALACTICO

Hook

© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
HOOK, IS AND ASSOCIATED CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF TRI-STAR PICTURES, INC.



EPIC

Una leyenda ha nacido, una super avanzada nave, tripulada por un solo hombre, de poder alucinante y capacidad de destrucción podrá, en buenas manos, hacer estragos entre los transgresores intergalácticos - esa leyenda es EPIC.

ATARI ST . CBM AMIGA
IBM/ AMSTRAD PC
& COMPATIBLES
COMMODORE

ERBE



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
28016, MADRID.

CIA FICCION

RETELAR DE ACCION EN 3D

COMBATE HA VUELTO, CON MAS BRIO



ROBOCOP™ & © 1991 ORION PICTURES CORP.
ALL RIGHTS RESERVED.



ROBOCOP 3

ROBOCOP 3 te ofrece un enlace único con la película. Acción rápida poligonal presentando: persecución en coches, combates contra robots ninja, duelos en los callejones y mucho más - todo ello con la ayuda de una tecnología 3D excepcional.



ERBE SOFTWARE SERRANO, 240
TEL: (91) 458 16 58

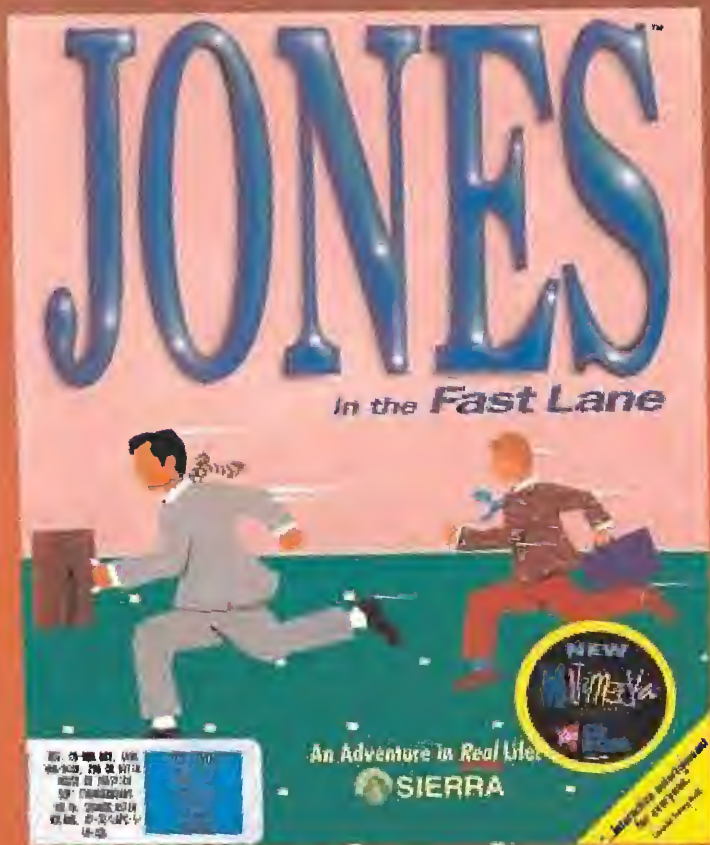
**ATARI ST
CBM AMIGA
IBM/ AMSTRAD PC
& COMPATIBLES**

**ATARI ST . CBM AMIGA
IBM/ AMSTRAD PC
& COMPATIBLES
COMMODORE SPECTRUM**



Multimedia

CD
ROM



El juego de la vida real. Tú y cualquier combinación de 1 a 3 jugadores competís por ser el primero en conseguir la meta en dinero, felicidad, educación y carrera. Es un juego de ambición, motivación y competición, pero la vida también puede ser divertida si eres JONES IN THE FAST LANE.

Una aventura gráfica para niños tan sencilla que hasta los más pequeños pueden jugar. Incluye una guía para que el padre ayude a su hijo en su nueva experiencia. "Simplemente un modo delicioso de aprender". Computer Entertainer Magazine.



VERSION ESPAÑOLA



¡ENTRA EN LA LOCURA MULTIMEDIA Y CONVIERTE A TU PC EN UN AUTÉNTICO MONSTRUO!
LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA HACE POSIBLE QUE CADA PERSONAJE TENGA VOZ HUMANA DIGITALIZADA, PERFECTAMENTE SINCRONIZADA CON EL MOVIMIENTO DE LOS LABIOS.
NO ENCONTRARÁS CAJAS DE TEXTO EN NINGÚN MOMENTO Y SENTIRÁS QUE LOS PERSONAJES ESTÁN EN LA MISMA HABITACIÓN QUE TÚ. LOS GRÁFICOS PINTADOS A MANO Y LA ANIMACIÓN 3D TE LLEVARÁN A NUEVOS MUNDOS.
MULTIMEDIA ES LA NUEVA EXPERIENCIA.

5 Colores, movimientos rapidísimos, sorprendentes escenarios planetarios pintados a mano, más de 20 enemigos diferentes cada uno con distintas estrategias y nivel de inteligencia. Increíbles efectos especiales!



ERBE
SERRANO, 240
28016 MADRID

MICRO

MANÍA

Sólo para adictos

Año VIII. - Nº 47 - Abril 1992 - 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andúño
Consejero Delegado
José I. Gómez-Ceballos

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Jesús Caldeira
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Directora Comercial
María C. Pérez
Corresponsales
Marshall Rosenthal (U.S.A.)
Damián De la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Tom Verbo
Fernando Ibarra
Pedro José Rodríguez
Manuel García
Santiago Fierro
Diego Gómez
Raúl Rueda
Antonio y José Dey Sestris
Marc Steadman
Jesús Pérez Sicilia
Javier Sánchez
Secretaría de Redacción
Laura González
Fotografía
Daniel Font

Director de Administración
José Ángel Jiménez
Departamento de Circulación
Paulino Blanco

Suscripciones
María del Mar Calzadín
Cristina del Río
Tel. 654 84 19/654 72 19

Redacción y Publicidad
C/ De los Cirujos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tel. 654 81 99 Fax. 654 86 92

Imprime
Altamira

Distribución
Coedición S.A.
Tel. (93) 650 03 60
Molins de Rei (Barcelona)

Diffusión controlada por O.J.D.
Esta publicación es miembro de la
Asociación de Revistas de
Información

MICROMANIA no se hace
necesariamente solidaria de las
opiniones vertidas por sus
colaboradores en los artículos
firmados. Prohibida la reproducción
por cualquier medio o soporte
de los contenidos de esta
publicación, en todo o en parte, sin
permiso del editor.

Depósito legal: M-15.826-1985

En este número

«The Secret of Monkey Island 2», la esperada más aventura de los últimos tiempos aterriza en nuestro país para causar pasiones entre los todos los aficionados.



«Monkey Island 2»



«Hook»



«Larry I»



«F-117 A»



«Titus the fox»

6 MEGAJUEGO. «Bonanza Bros», una estupenda conversión a cargo de U.S Gold.

8 MONKEY ISLAND 2. Llega la esperada segunda parte de la gran aventura gráfica de Lucas.

12 ACTUALIDAD. Infogrames presentó los programas fruto de su acuerdo con Disney.

16 REPORTAJE. La revolución del color llega a los ordenadores.

19 MANIACOS. Sólo Elvira supera en popularidad a nuestro popular Ferhégón entre los amantes de los J.D.R.

22 OBITUS. Psygnosis realizó su peculiar dentro de los J.D.R.'s, y ahora nosotros desvelamos sus secretos.

25 PUNTO DE MIRA. Este mes entre otros: «Hot Rubber», «Space Gun», «Paragliding», «Alcatraz» y «Son Shu Shi».

36 VIDEOCONSOLAS. Novedades para todas las consolas: «Quackshot», «Klax», «Double Dragon II».

43 HOOK. Una exclusiva con las primeras imágenes del juego y una entrevista a su programador.

46 MICROMANIAS. Nuestras páginas más locas para ponerlo todo patas arriba.

50 SIM EARTH. Si te gusta «Sim City» esta vez puedes afrontar un reto mucho mayor: construir tu propio mundo.

54 LARRY I. Llega el play-boy más torpe y divertido de las aventuras gráficas.

56 POPULOUS II. Una continuación que promete horas de entretenimiento.

62 THE GAMES WINTER. Un estupendo compendio de deportes de invierno.

66 CASTLES. La mejor forma de construir tu propio castillo medieval.

70 TITUS THE FOX. Resuelve uno de los mejores juegos de plataformas de la historia del software.

80 F-117 A. Microprose demuestra que nadie como ella sabe hacer simuladores.

84 CARGADORES. Si tus vidas se esfuman a toda prisa, utiliza nuestros cargadores.

88 PANORAMA. Lo mejor de la música y el cine.

Llevábamos meses esperando la vuelta de Guybrush Threepwood y por fin ya está aquí. «The Secret of Monkey Island 2: LeChuck's revenge» es nuestro tema central de portada y todo un señor juegazo. Tampoco hemos olvidado otra pareja de programas muy importantes que os presentamos en exclusiva: «Hook», lo último de Spielberg que aterriza directamente de la mano de Ocean, y «Leisure Suit Larry in the land of the lounge lizards», las nuevas aventuras de un "rodríguez" cuarentón que consagró a Sierra en su versión original. «Bonanza Bros» es el megajuego de este mes y además un arcade super-divertido. En nuestras páginas de actualidad os contamos la visita de uno de los directivos de Infogrames que nos mostró lo que nos espera en los próximos meses. Llegamos a los maniacos. Aquí, además de las interesantes respuestas de Ferhégón a todas vuestras dudas, podréis leer un especial sobre «Obitus», la entrada de Psygnosis en el mundo de los RPG, entrada muy pero que muy fuerte. Nuestras páginas de consolas incluyen este mes «Quackshot», «Hellfire», «The Simpsons», «Guerrilla War»... y muchos más. En "punto de mira" podréis ver analizados juegos como «Paragliding», «Son Shu Shi», «Alcatraz», «Psyborg». Todos ellos acompañados por comentarios especiales de «Sim Earth», «Populous 2», «The Games Winter Challenge» y «Castles». Le llegan ya el turno a los "patas arriba". Estamos muy orgullosos de habernos terminado - ¡palabra, es todo un triunfo!- «Titus the Fox» y de presentaros un estupendo reportaje gracias al que vais a ser capaces de tener nuestro mismo éxito. Mapas, solución, trucos... ¿qué más queréis? Luego, los aficionados a los simuladores tendréis también la posibilidad de dominar el «F-117A Stealth fighter», un programa de Microprose que hemos "destripado" para vosotros para que tengáis clara la forma de tener un "buen vuelo". Para terminar, nuestras secciones habituales: Arcade machine, panorama audiovisual y cargadores para todos los sistemas. Estamos seguro que este número os va a gustar "mogollón". ¿A qué esperáis? Pasad rápidamente la página...

La Redacción.

Un mundo fantástico



● Cyberdreams es el nombre de una nueva compañía americana que cuenta en su equipo con un impresionante plantel de grandes programadores. La filosofía de Cyberdreams, llegar más allá en el mundo del videojuego o como dice su slogan: "desarrollar nuevos modos de asombrar", les ha llevado a contar con grandes maestros de todos los campos para realizar sus proyectos. El primero se llama «DarkSeed» y en su realización está involucrado H.R. Giger, un artista gráfico surrealista cuyos diseños han servido de base a películas como Alien o Polter-

geist 2. «DarkSeed» es una aventura de ciencia ficción en la que tendremos que convencer al mundo de que una extraña raza de criaturas extraterrestres quiere apoderarse de la humanidad. Con unos alucinantes gráficos el juego promete ser un bombazo sobre el que os mantendremos informados.

Cyberdreams tiene también otros proyectos que pronto verán la luz y probablemente, darán asimismo mucho que hablar; «The Evolver» y «CyberRace» son sus nombres. De momento parece que con «DarkSeed» podemos decir eso de: "ha nacido una estrella".

Descubrir nuevas formas de vida

● Por estas fechas cumple 25 años la serie de ciencia ficción más importante de todos los tiempos: Star Trek. Los "trekkies" españoles estamos de suerte porque además de poder ver la serie y su secuela, «La nueva generación», en casi todas las televisiones autonómicas y estar a punto de estrenarse «Star Trek VI» en el cine,

dentro de poco vamos a poder disfrutar de las aventuras del U.S.S. Enterprise también en nuestros ordenadores. «Star Trek 25th Anniversary» es un juego de aventuras realizado por Interplay en el que podremos tomar la personalidad de Kirk, Spock, McCoy o sus colegas en sus emocionantes viajes por el espacio.

Un deporte que hace afición

● «Links» ha sido el programa de golf más revolucionario de los últimos tiempos. Access, sus creadores lo saben, y claro, se imponía una segunda parte.

«Links Pro (Links 2)» será, según prometen sus programadores, aún más impresionante que la primera parte. Se ha reprogramado casi totalmente el juego y se han

incluido nuevas opciones además de acelerar la creación de los campos y facilitar su manejo a los usuarios más inexpertos.

Mientras esperamos la llegada de esta segunda parte, los "Amigadictos" podréis disfrutar de la versión de «Links» para el deciséis bits de Commodore que también está a punto de salir.

¿Encontraremos a Carmen Sandiego?

● A pesar de la simplicidad de su argumento, «¿Dónde está Carmen Sandiego?» ha gozado de la suficiente popularidad como para que su distribuidora se haya decidido a editar otro título de la serie. «Where in

time is Carmen Sandiego?» es un programa que salió hace ya bastante tiempo en el resto del mundo y que ahora va a ser publicado en nuestro país. Después de aprender geografía le ha tocado el turno a la historia.

MEGA JUEGO

- U.S.GOLD
- Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA
- V. Comentada: AMIGA
- Arcade de plataformas

Mobo y Robo, quienes, sin pensárselo demasiado, perfectamente podrían ser considerados como los clones robóticos de los legendarios Stan Laury y Oliver Hardy (el Gordo y el Flaco, para entendernos), son dos pintorescos ladronzuelos de tres al cuarto más fichados por la policía que el Lute cuando era el Lute.

Como parece que ni la cárcel es capaz de amedrentar a estos empedernidos amigos de lo ajeno, la única posibilidad de reinserción que se les ha ocurrido al comité de jueces encargados de decidir su futuro, es que utilicen sus dotes de delincuentes en algo de provecho para la sociedad, como por ejemplo comprobar el buen funcionamiento de los sistemas de seguridad de algunos de los más importantes edificios de la ciudad, como el banco, el casino, etc.

Para ello nada mejor que tratar de internarse en su interior, conseguir desactivar los mecanismos de alarma, deshacerse de los vigilantes y apoderarse de cuantos objetos de valor encuentren. Eso sí, todo por un buen fin, ya que sólo se trata de un simulacro de robo destinado a comprobar que cada edificio está a salvo de verdaderos y definitivos ladrones.

Alevosía y nocturnidad

Así que allá ván nuestros protagonistas, manos a la obra y ganzúas a punto, dispuestos a quebrantar la ley sin contemplaciones y dejar su honor de "quinquis" por todo lo alto.



Una vez que hayamos recogido todos los objetos repartidos por cada edificio, un cartel nos advertirá de que debemos dirigirnos rápidamente hacia la salida.

U.S.Gold continúa empeñada en trasladar a nuestros ordenadores las más brillantes producciones de Sega, la todopoderosa compañía japonesa del mundo de las

recreativas. En esta ocasión le ha tocado el turno a uno de sus últimos éxitos, «Bonanza Bros», un arcade repleto de sentido del humor.



Para conseguir su misión, y aparte de su propia experiencia adquirida en años de actividades poco lícitas, cuentan con la inestimable ayuda de una pistola paralizadora, capaz de dejar inmóvil durante apenas unos segundos a quien se les ponga por delante. En cualquier caso será muy conveniente que anden con pies de plomo —cosa bastante cercana a la realidad por otra parte— y procuren no exponerse a ser vistos por los vigilantes de los edificios.

Estos, por cierto, no han sido informados de que las actividades alevosas y nocturnas de Robo y Mobo forman parte de un simulacro y no tendrán reparo alguno en hacer uso de sus armas reglamentarias.

Si nuestros héroes son descubiertos podrán inmovilizar durante unos breves instantes a sus perseguidores, y aprovechar la

circunstancia para poner pies en polvorosa. Por otra parte es imprescindible recordar que el desarrollo del juego les obliga a que en cada edificio —que se corresponden con respectivos niveles— recojan un cierto número de objetos antes de acceder a la salida, pues en caso contrario la encontrarán cerrada.

Los marcadores del juego nos ofrecen informaciones completas acerca de las vidas que nos quedan, el nivel en que nos encontramos, el tiempo que nos queda para completarlo, y una sorpresa muy especial, un pequeño mapa esquemático del edificio en el que podemos observar nuestra ubicación y la disposición de algunos elementos,

CONSEJOS Y TRUCOS

Algunos vigilantes se protegen con escudos y no pueden ser atacados por delante. No dejes que te vean, espera a que se den la vuelta y sorpréndeles por la espalda.

Utiliza cualquier hueco que encuentres para esconderte momentáneamente o para esquivar los disparos que te lancen los vigilantes.

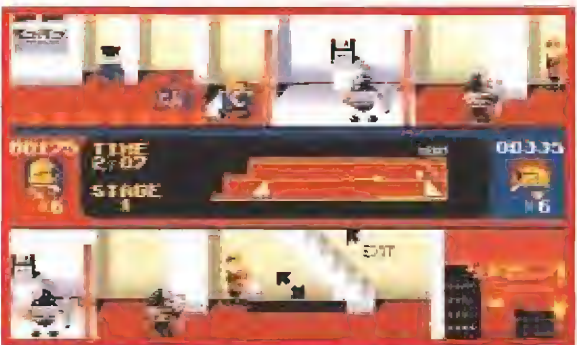
BONANZA BROS



Si un sólo jugador toma parte en el juego, una de las dos mitades de la pantalla no será utilizada.



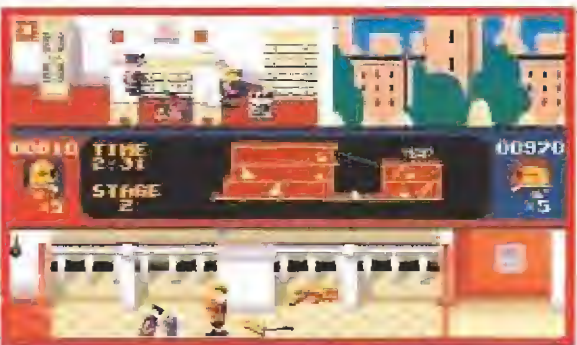
Cada vez que pasemos dos niveles accederemos a esta fase de bonus, donde podremos incrementar nuestro marcador.



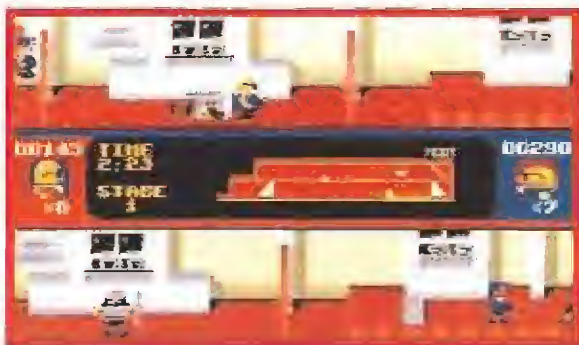
Los vigilantes que se protegen con un escudo sólo pueden ser atacados sorprendiéndoles por la espalda.



Una instantánea de los hermanos Bonanza planificando proyectar en mano los detalles de su actual aventura.



En la mayoría de los edificios existen obstáculos y trampas tan peligrosos para nosotros como para los vigilantes.



En la parte central de la pantalla se incluye un pequeño mapa esquemático del lugar en que nos encontramos.

AMIGOS DE LO AJENO

como las escaleras, la salida y los objetos que debemos recoger.

Es ilegal pero me gusta...

Acompañar a los hermanos Bonanza en su delictiva aventura es bastante entretenido, espe-

cialmente si hacemos uso de la opción de partida simultánea para dos jugadores.

Por cierto, os advertimos que si alguno de vosotros habéis tenido oportunidad de jugar con las versiones de esta estupenda máquina de Sega en alguna consola, no lo toméis como referen-

cia, porque aunque la calidad técnica de esta versión Amiga es también muy elevada, lo cierto es que su nivel de dificultad es muy superior, y la inteligencia de los enemigos y su habilidad para hacernos perder vidas también se ha incrementado notablemente.

En definitiva «Bonanza Bros» es un arcade tremendamente sencillo, pero a la par adictivo como pocos.

J.E.B.



A pesar de su reducido tamaño y de su sencillez, los gráficos del juego ofrecen un aspecto realmente bueno, con cierta semejanza a los de los dibujos animados.



FLASH

Bienvenidos al universo Lynch



Virgin Games está trabajando a toda máquina desde hace algunos meses en la culminación de un proyecto tan ambicioso como atractivo: trasladar a nuestros ordenadores el film de David Lynch «Dune».

Como recordaréis la película era una fascinante odisea futurista que nos narra-

ba las luchas entre los Harkonnen y los Atreides para conseguir un preclado elemento, la especia. El programa recreará por completo el complejo argumento del film, y en principio será editado solamente para los usuarios de Pc.

Dispuestos a batir records

¡Cómo no! La película que está batiendo records en los States y en la vieja Inglaterra tiene también su versión informática.

«La Familia Addams» es un film que cuenta con la inquietante presencia de la hija del director John Huston, Anjelica Huston, y del actor de origen hispano Raúl Juliá.

Trata sobre las andanzas de una curiosa familia mezcla entre los Monsters y los Picapiedra cuyas vivencias han sido trasladadas fielmente a la informática casera por Ocean para hacernos pasar muy buenos ratos.

Dentro de poco estará disponible para dieciséis bits y Nintendo.

Contamos con James Pond

El personaje más popular de Millenium, James Pond, que tan buen sabor de boca nos dejara con sus dos primeras aventuras, «J.P. Underwater Agent» y «Robocod», tiene ya la vista puesta en la que será su tercera aparición dentro de nuestros ordenadores.

Su nueva aventura llevará el original nombre de «James Pond Underwater

Sports 92 Eelimpits», y aparte de su característico sentido del humor, nos ofrecerá una variada serie de curiosas pruebas deportivas, como los 100 metros caminando sobre el agua o el lanzamiento de pez espada.

El programa será editado únicamente para 16 bits, y previsiblemente no estará terminado hasta el mes de Junio.

Nuevas noticias sobre Risky Woods



Aunque comienza a parecerse un misterio insondable la fecha definitiva de lanzamiento de «Risky Woods», lo cierto es que según Dinamic y su distribuidora, el juego, una vez realizados todos los retoques exigidos por Electronic Arts, aparecerá en el mes de Mayo tanto dentro como fuera de nuestras

fronteras. Por otra parte, la segunda noticia importante que os podemos dar acerca de este programa que va a ganarse a pulso el apelativo de «El esperado», es la confirmación de que será versionado para la consola Megadrive aunque... ¿sabe alguien cuándo será comercializado?

THE SECRET OF MONKE Y ISLAND 2

LeChuck's revenge

Aunque tras muchas calamidades nuestro joven héroe consiguió descubrir el secreto de la Isla de los Monos no todas sus penalidades terminaron ahí. Las últimas imágenes de la aventura anterior nos mostraban a LeChuck ascendiendo a las alturas convertido en pura fosfatina fantasmal por arte de una extraña cerveza de raíces. Nuestra mayor sorpresa en «Monkey Island 2» será descubrir que el espectro pirata está más vivo y coleando que nunca. Dispuesto a encontrar el tesoro de Big Whoop y compitiendo de nuevo con Guybrush por él.

El equipo de programación de esta segunda parte ha trabajado a fondo durante un año para intentar superar al original. Hay que descubrirse ante el resultado

han sido dibujados y digitalizados; 256 apabullantes colores os esperan en cada una de las pantallas del juego. Es alucinante ver incluso como la luz de un candil colgado en la pared crea sombras en las habitaciones, como nuestro personaje realiza cada acto que le encomendamos con una perfección milimétrica...

El interfaz de usuario también ha cambiado. Ahora los objetos no aparecen con sus nombres sino que los podemos ver realmente en el inventario según los recogemos. Tampoco se han olvidado en la poderosa compañía americana del sonido. Los que tengáis alguna tarjeta, AdLib, SoundBlaster, etc., vais a alucinar. Un nuevo sistema llamado iMUSE ha sido implementado en el juego para que la música varíe de acuerdo con el ambiente y los actos del personaje creando un espectáculo que casi parece cinematográfico.

Muchos de los personajes que nos deleitaron en la primera parte vuelven a aparecer en esta segunda. Algunos dotados de mayor protagonismo, como la sacerdotisa vudú, que ahora es la que nos proporcionará las principales

claves como para entrar de lleno en el argumento. Tampoco han olvidado a Eleanor Marley, la gobernadora de Melee, que le ha roto de nuevo el corazón a Guybrush y está dispuesta a seguir haciéndolo durante mucho tiempo, ni a Stan, el vendedor de barcos usados que ha traspasado su negocio y se dedica a los ataúdes de segunda



Los personajes protagonistas del programa fueron primero dibujados en papel con todo lujo de detalles.

final. Solamente el tiempo dirá si han conseguido su objetivo o no, pero desde luego lo que no se puede negar es que todo en apariencia ha salido extraordinariamente bien.

«LeChuck's Revenge», la venganza de LeChuck para que nos entendamos, ha sido realizado exclusivamente para tarjetas VGA. Todos los fondos

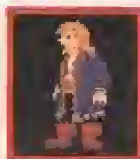


En un juego de las características de «LeChuck's Revenge» los artistas gráficos son tanto o más importantes incluso que los propios programadores.



LucasArts está dispuesta a hacernos sentir un escalofrío cuando nos sentemos, ratón en mano, frente al monitor de nuestro ordenador. No solo repite claves y personajes en la segunda parte de su programa más conocido sino que potencia el componente mágico para resolver la aventura. A partir de ahora ningún seguidor de Guythroup Threepshod... o algo así, dormirá tranquilo.

Historias de FANTASMAS Y PIRATAS

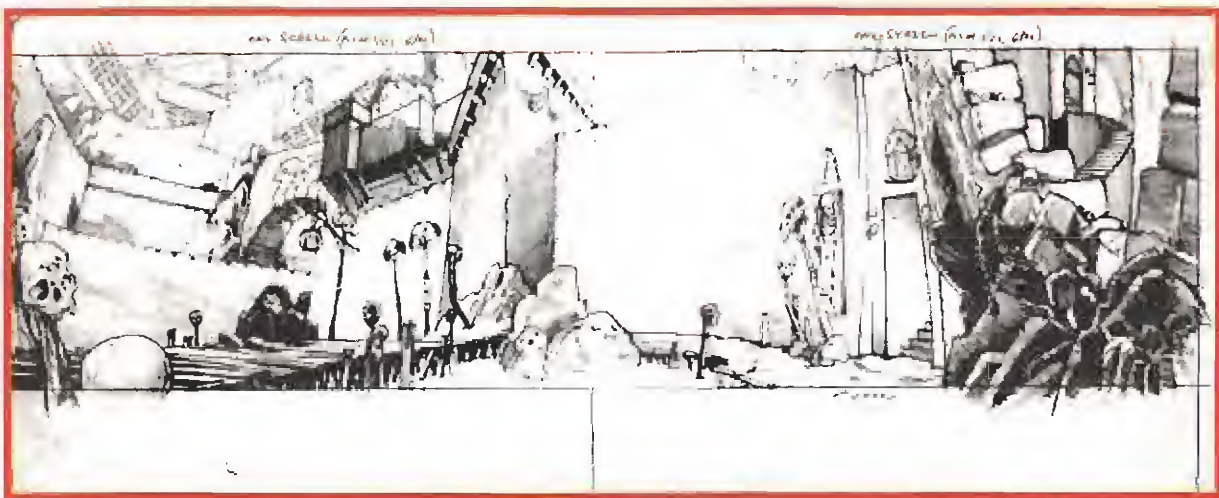




Los dibujos en blanco negro y lápiz sobre papel eran escaneados y coloreados en el ordenador. El resultado final lo podéis apreciar en las dos fotografías de la izquierda. En nuestros ordenadores la pantalla varía algo su color pero todo es debido a la paleta de colores de VGA: ¡sólo tiene alrededor de 200.000 posibilidades!



Guybrush deberá viajar de isla en isla para encontrar un extraño y misterioso tesoro que guarda en su interior el secreto para derrotar definitivamente a LeChuck.



Largo LaGrande es el lugarteniente del perverso pirata fantasma. No será muy complicado que nos libremos de él. Luego las cosas se complican de verdad.

mano. Mucha magia negra, mucho humor y mucho trabajo son los ingredientes que se han empleado en esta genial y sorprendente continuación.

El programa, como es tradición en los juegos de LucasArts, está siendo traducido para que podamos disfrutarlo en nuestro propio idioma y dentro de muy poco, cuestión de semanas, estará disponible para que podamos disfrutar de él a tope. De momento sólo los usuarios de Pc, pero tranquilos, Amiga seguirá en el tiempo casi inmediatamente.

J.G.V.



Los fondos sobre los que posteriormente se moverán los personajes están creados con profusión de detalles. Lo que tenéis ante vuestros ojos es la entrada a la fortaleza dónde el malvado pirata fantasma está esperando a nuestro amigo Guybrush.

En LucasArts se han superado a si mismos con esta segunda parte de las aventuras de Guybrush Threepwood.

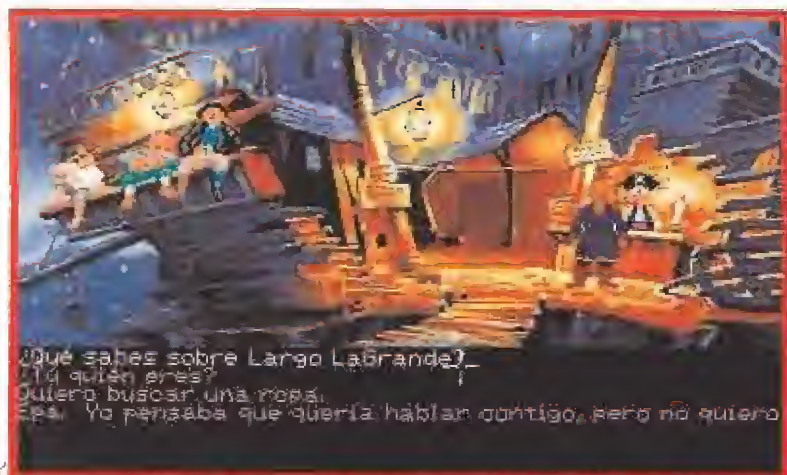
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

LeChuck's revenge

Nuestro corresponsal en los Estados Unidos, Marshal M. Rosenthal, nos presenta la nueva entrega de una de las aventuras gráficas que más elogios ha cosechado en los últimos tiempos, «The Secret of Monkey Island». Desde el cuartel general de LucasArts en California, Marshal nos desvela las innovaciones de este nuevo juego, creado también por Ron Gilbert, entre las que se encuentra el iMuse, un sistema de música y efectos sonoros que hace que el sonido tome un papel principal a la hora de desarrollar y jugar la aventura.



Al principio de la aventura tendremos que dar muchos paseos hacia el pantano, un lugar donde vive una persona que va a ser esencial para terminar con LeChuck.



LucasArts ha puesto todo su empeño en que «The Secret of Monkey Island 2» superase ampliamente a la primera parte. Lo han conseguido.

LAS CIFRAS

«The Secret of Monkey Island 2: LeChuck's Revenge»

- Más de 9 megabytes de datos son los que forman el juego. 9.000.000 de bytes es una cifra que duplica lo que ocupaba la primera parte de la aventura.
- Alrededor de cien localizaciones diferentes por donde pasearse, en ellas más de cincuenta objetos pueden ser manejados, recogidos y utilizados.
- Una melodía distinta para cada lugar y situación. Además de una presentación puramente cinematográfica.
- Más de veinte personajes con los que podremos hablar y de los que recibiremos puntual información sobre la aventura.
- Cerca de treinta personas han colaborado hasta desarrollar el proyecto definitivo.

LOS SECRETOS DE UNA VENGANZA

Hmmm..., una fiesta bastante extraña. No hacemos más que salir del ascensor y nos dan la bienvenida un grupo de frágiles esqueletos reunidos en torno a un cofre lleno de tesoros medio abierto.

Junto a ellos, el peor conjunto de facinerosos que os podáis imaginar, gritando como si estuvieran a punto de acompañar al auténtico Barbarroja en sus correrías. Una cortesana pasa ante nosotros, mientras uno de los piratas se levanta el parche del ojo para verla mejor. Nos encogemos de hombros y nos vamos al bar Scum, donde pedimos unas cuantas jarras de grog, servidas en vasos polvorientos. Bebemos a grandes sorbos y reflexionamos sobre la cadena de acontecimientos que nos han llevado a esta curiosa y peculiar celebración en el cuartel general de LucasArts.

Todo esto comienza con «The Secret of the Monkey Island» y otra fiesta similar en el Cosumer Electronic Show de Las Vegas, seis meses antes de la salida de la primera parte de las aventuras de Guybrush Threepwood. El diseñador del juego, Ron Gilbert (entre cuyos éxitos anteriores se contaban programas como «Maniac Mansion» o el aún desconocido en España «Zak McKracken»), nos confiesa en un momento de debilidad, que su nuevo proyecto es muy divertido y repleto de detalles graciosos. Nuestros intentos de sonsacar más información son inútiles, aunque para ser sinceros no nos extraña, porque tras el desliz, debido quizá al champagne consumido en la celebración, se refugia en un mutismo absoluto. Cosas de los programadores. Dejamos a Gilbert y nos unimos de nuevo a la fiesta.

Poco tiempo después, Ron revela, al fin, el secreto que nos ha insinuado gracias a las brumas del buen cava. «The Secret of the Monkey Island», esta ambientado en la Edad de Oro de la piratería del Caribe. Una trama que comienza con un protagonista llegado de Inglaterra al populoso puerto de Melée, con sólo una idea en mente: convertirse en un famoso pirata. Un sueño que allí puede hacer realidad.

Por supuesto no es tarea fácil. Debe completar tres pruebas: derrotar al Swordmaster, el mejor espadachín de la isla; encontrar un tesoro enterrado; y robar un valioso objeto en la mansión del Gobernador. Ninguna de las tres misiones es sencilla. Y los problemas se incrementan porque el resto de los piratas ya consagrados, tampoco están dispuestos a colaborar para no perder su reconocido status social entre los habitantes del lugar.

«Además de todo esto, hay algo misterioso en el ambiente que al principio nadie quiere contar» —añade Ron. «Ninguno de los bucaneros quiere salir a navegar. Tienen miedo de encontrarse con un buque fantasma. Descubrir el misterio es muy útil para conseguir convertirte en un auténtico pirata».

El juego no tiene ninguna secuencia «arcade». Lo más útil es la lógica y el pensamiento. Además, cuenta con un interfaz que hace más fácil coger objetos e interactuar con el resto de los personajes del programa. Hablar con ellos va a ser uno de los aspectos más importantes de la aventura, incluso uno, una más bien, se convierte en la amada del protagonista.

Las bromas y el buen humor también tienen su parte. «Queremos divertirnos, bromear sobre el género de las películas de piratas y, al mismo tiempo, simular sus emocionantes aventuras.» —nos comenta Ron. «Así que prepárate a pasarlo en grande mientras juegas».

Todo lo prometido se cumple y la búsqueda de fama y fortuna cosecha un enorme éxito, algo que conduce a una interesante continuación. Os dáis cuenta que derrotar al malvado LeChuck es una tarea muy fácil (¿o no?)

Aquí comienza la nueva aventura. Todo el mundo está aburrido de escuchar a Guybrush contar la misma historia sobre cómo derrotó al pirata fantasma. Así que nuestro héroe decide tomarla con Largo La Grande, un extorsionista de la peor calaña. Pero mientras tanto, LeChuck se reencarna, lo que significa muy malas noticias para el aprendiz de bucanero.

El argumento de «Monkey 2» se centra en la búsqueda de las cuatro piezas del mapa de un fabuloso tesoro. Un tesoro que también contiene el secreto para librarse de LeChuck de una vez por todas. El juego permite, por primera vez, elegir entre dos niveles de dificultad. Los personajes de la primera parte también actúan en esta secuela: la sacerdotisa de Vudú, Stan y sus barcos de segunda mano, junto a un nuevo plantel de extras e islas que nos van a hacer emplear todo nuestro ingenio para resolver la aventura.

Además de su impresionante aspecto gráfico, la música se convierte en algo especial para la segunda parte. Algo incluso novedoso. Estamos hablando del sistema iMuse, palabra que forma las siglas en inglés de Sistema de Música y Efectos de Sonido Interactivos. Con iMuse, el sonido se transforma en algo tan importante como los gráficos. Ha dejado de ser meramente ambiental para integrarse en el juego. Este nuevo desarrollo de LucasArts permite al programador introducir sonidos y melodías que responden a lo que el jugador está haciendo en la pantalla. La música se adapta a los actos del usuario. Como dice Michel Land, co-creador del sistema, «Una aventura tiene que ver con las elecciones que hagas. Con iMuse, tú escoges y la música te acompaña».

Profesionales como Gary Rydstrom, diseñador de sonido de la película «Terminator 2», dice de iMuse: «Es la combinación de la imagen y el sonido lo que determina lo emocionante que es una escena. El sonido crea el contexto ambiental de la historia.»

Lo que verdaderamente se ha conseguido es un sistema que puede responder a las situaciones imprevisibles que se dan en un videojuego. iMuse es como un compositor y un intérprete en una misma persona. Sigue al dramatismo de una experiencia interactiva y ayuda a la música a dar una respuesta adecuada, cambiando parámetros como velocidad, intensidad, forma y textura. Casi como en la realidad, los cambios ocurren cuando el jugador «hace cosas», no cuando se pasea simplemente por la pantalla.

«The Secret of the Monkey Island 2: LeChuck Revenge», utiliza mucho el iMuse. Cuando Guybrush se mueve lentamente por la ciudad de Woodtick, la música le acompaña en sus actos. Melodías especiales se han conjuntado con determinadas zonas del juego y cambian según el protagonista entra en un lugar u otro, como el bar o el estudio del cartógrafo. Diferentes instrumentos suenan para sugerir sentimientos y emociones, por ejemplo, cuando Guybrush está junto a la amada, escucharemos flautas en la lejanía... El sistema soporta AdLib, SoundBlaster, SoundMaster II e incluso el «beeper» del Pc. Se puede adaptar también a otro tipo de ordenadores (sin excluir las consolas) y es un auténtico deleite para los oídos del usuario de cualquier multimedia.

Marshal M. Rosenthal.

NUESTRA OPINIÓN

- LUCASARTS
- Disponible: PC
- Próximamente: AMIGA
- T. Gráficas: EGA, VGA
- Aventura gráfica

Es indudable que las últimas entregas de aventuras gráficas llegadas a nuestras pantallas están consiguiendo conectar tan de lleno con el público informático, que ya comienza a tener sentido el hecho de que no se trate de programas aislados, sino de auténticas sagas, a las que los aficionados al tema siguen con la esperanza de que salga pronto un capítulo en el que su héroe supere con creces sus hazañas anteriores.

En esta línea, nos viene enseñada a la memoria el viejo Indy, cuyas peripecias aún no han concluido en esta pequeña pantalla. Sin embargo, existe un personaje al que quien escribe estas líneas tiene un especial afecto. Sin provenir del celuloide, sus aventuras no desmerecen de las del más afamado héroe. Es un aprendiz de bucanero, forjado en la lucha contra el temible pirata fantasma Lechuck, y es la única persona capaz de volver a detenerle. Con ustedes, el intrépido Guybrush Threepwood, en una nueva y apasionante aventura: La Venganza de Lechuck o, lo que es lo mismo, la Isla de los Monos Segunda Parte.

ALGUNAS VECES LAS SEGUNDAS PARTES TAMBIÉN SON BUENAS

Cuando un equipo de profesionales como los que se han encargado de preparar este programa se pone a actuar, el resultado cuenta con todas las garantías necesarias para ser un producto impecable. Se han tomado los puntos de partida de la primera parte de La Isla de Los Monos, pero la incorporación de un argumento riquísimo, una banda sonora mejorada y un concienzudo trabajo de diseño de escenarios, complementado todo ello con unas dosis de fino humor, da como resultado uno de los productos informáticos más completos que ha pasado por nuestra pantalla.

Sin entrar en excesivos detalles que harían perder interés por la aventura, vamos a contarte a grandes rasgos de qué va la historia del joven Guybrush.

El argumento se divide en cuatro partes bien diferenciadas, que son:

EL EMBARGO DE LARGO

Los tesoros que conseguiste en la anterior aventura en la Isla de los Monos no significan nada al paso del tiempo, así que decides inventar una nueva excusa para comenzar otro viaje. Existe un tesoro al que denominan Big Whoop, que ha llegado a convertirse en un mito entre los buscadores. Se dice que quien lo encuentre no sólo se enriquecerá sin límites, sino que poseerá desde entonces un enorme poder. Los que lo ocultaron prepararon un mapa que dividieron luego en cuatro trozos, y los primeros indicios aparecen en una isla llamada Scabb Island, a la que te diriges.

A tu llegada a la isla de Scabb, descubres que un temido bucanero llamado Largo Lagrande mantiene en jaque a toda la población. Resulta ser el lugarteniente del desaparecido Lechuck, que mantiene una férrea prohibición sobre la salida a navegar de cualquier barco sin su consentimiento.

En tu batalla contra Largo, le entregarás algo que traerá unas consecuencias imprevisibles: la Resurrección de Lechuck. Con el maligno de nuevo en liza, todo volverá a complicarse enormemente. Una famosa hechicera vudú de Scabb Island te cuenta que la única forma de volver a vencerle será la conquista del Big Whoop, así que pones en ello todo tu empeño.

A LA BÚSQUEDA DE LAS CUATRO PARTES DEL MAPA

Próximo a Scabb Island, existen otras dos islas llamadas Booty Island y Phall Island. En las tres vivieron los integrantes de la expedición que ocultó Big Whoop, y tendrás que seguir las pocas pistas que dejaron para encontrar los cuatro trozos del mapa que te llevarán al tesoro. Pero no todo va a ser a una búsqueda paciente, pues para coronar con éxito la misión, te esperan tareas tan increíbles como bajar a pulmón libre a profundos fondos marinos, o conseguir clasificarte en primer lugar en un concurso de salvazos, cosa nada fácil entre piratas.

Cuando casi estás a punto de hacerte con el mapa, una jugarrera de Largo Lagrande complica las cosas raptando a un joven al que no puedes abandonar a su suerte. Lo que te obliga a meterte en la boca del lobo, visitando la isla donde Lechuck ha instalado su cuartel general, desde el que



Para terminar la aventura, vamos a tener que visitar repetidas veces la biblioteca, y, un consejo, no discutáis con la encargada. Necesitaréis su colaboración.



También en aquellos años había "casinos", aunque el juego fuera entonces ilegal e incluso demasiado peligroso para los que no fueran piratas.



Elaine Marley es de nuevo uno de los personajes más esenciales de esta aventura. La antigua gobernadora de Melee ha conseguido un nuevo puesto de trabajo.



Las aventuras de Guybrush te van a llevar a sitios tan curiosos como el fondo del mar, al rescate de antiguos galeones hundidos en el Caribe.

pretende dominar el mundo.

LA ISLA DEL MIEDO

Sólo algunos insensatos se atreven a desembarcar en la pequeña isla dominada por el tenebroso castillo del pirata fantasma. Pero Guybrush tiene un corazón enorme, y despreciando el miedo, se adentra en los oscuros laberintos que conducen al interior. Pese a todas las precauciones, Lechuck termina por descubrirnos y nos envía con rapidez a un calabozo del que será difícil escapar.

Un vuelo sin motor nos depositará en las finas arenas de la isla de Dinky, donde se oculta el tesoro objeto de nuestros desvelos.

EL FINAL DEL VIAJE

Después de un sinfín de peripecias, de aprender algo de meditación con el viejo Herman y a ser amigo de los animales con plumas, conseguiremos tener el famoso Big Whoop a nuestro alcance. Aunque al final no nos resultará de mucha ayuda contra el terrible Lechuck. La batalla final será dura y el desenlace más que imprevisible.

NUESTRA OPINION

Si tuviste el placer de disfrutar de la Primera Parte de la Isla de los Monos, sería gastar palabras contarte que nos parece. Simplemente imprescindible. Si por el contrario este es el primer contacto que tienes con el joven Threepwood o quizá con las aventuras gráficas, ten en cuenta sólo una cosa: se indulgente con el resto de los programas que puedas encontrar en tu camino después de jugar la Venganza de Lechuck. La sensación que puedes sentir será algo parecido a fumarse un Celta siendo adicto al Winston. Y que conste que no pretendemos con ello que el personal se eche a fumar, sino que sepa con claridad que este es un programa con garantía de satisfacción, que ocupa un lugar de privilegio en la movida informática.

D.G.M.

"Sólo los más valientes y atrevidos han osado desembarcar en la isla de LeChuck"



¡LLEGA LA SUPER NINTENDO!



Super Nintendo, Super Famicom, Super NES... tres nombres diferentes y uno sólo definitivo para Europa: Super Nintendo. La dieciséis bits de Nintendo va a ser distribuida en toda Europa a partir de los primeros meses del verano.

En nuestro país es Erbe quien se ha llevado el gato al agua y quien ha conseguido la exclusiva. Sin descuidar a Gameboy estos chicos han apostado fuerte por la máquina que va a hacer las delicias de nuestros colegas consoleros. Con una resolución máxima de 512x448 puntos y una paleta de 32000 colores de los que pueden presentarse 256 simultáneamente en pantalla la Super Nintendo viene a ponérselo difícil a la Megadrive. De momento ésta cuenta con la ventaja de llevar más tiempo en el mercado, pero...

Aunque todavía está por determinar cuál va a ser el aspecto externo de la Super Nintendo que se comercializará en Europa, de momento aquí tenéis una instantánea del modelo japonés para que os vayáis haciendo una idea.

PROTEGE TU GAME BOY



se convierte en una consola auténticamente todo terreno, ahora ya no tienes que preocuparte de caídas y accidentes. Proinsa es quien distribuye en nuestro país este nuevo invento, que puede adquirirse por 2.295 pesetas.



Entre los días 12 y 14 de Abril se celebrará en el Business Design Centre de Londres la cuarta edición del European Computer Trade Show, la feria europea donde cada año se dan cita los más importantes fabricantes y distribuidores de software y hardware doméstico. Por supuesto Micromanía os informará puntualmente, como hemos hecho en otras ediciones del Trade, de las novedades que sin lugar a dudas presentarán allí todas las compañías.

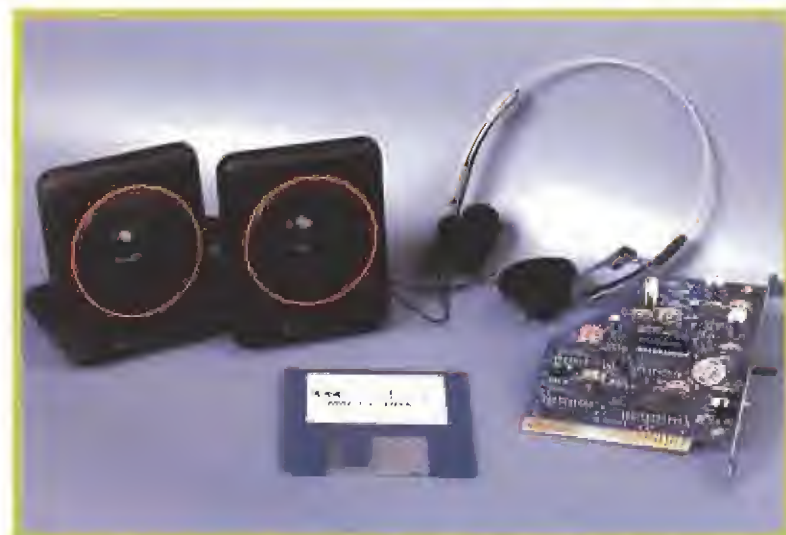
En la feria se otorgarán, como viene siendo habitual desde la primera edición, los premios de 1992 a los programas más importantes del año. Esta elección se lleva a cabo por votación de to-

LA CUARTA EDICIÓN DEL TRADE



das las revistas europeas del sector de videojuegos, entre las que se encuentra Micromanía, y consiste en un galardón para cada una de las 18 categorías establecidas, entre ellas la de mejor juego del año y la de mejor compañía de software. Lástima que no haya ningún nominado español... quizás el año que viene.

MÁS SONIDOS PARA TU PC



Pc Sound es el nombre de un nuevo paquete de hardware recomendado por Rainbow Arts y distribuido por Erbe, por un precio total de 23.900 ptas., que incluye una tarjeta de sonido Covox, compatible AdLib, una pareja de altavoces, unos cascos y dos juegos de la compañía alemana: «Rock and Roll» y «Logical». También se incluye el software necesario para instalar la tarjeta en tu Pc. Con este equipo completo conseguirás que tu compatible suene tan bien como se merecen la mayoría de los juegos.

LA MEGADRIVE ENTRA EN EL CLUB

Datel Electronics, la prestigiosa compañía de hardware británica que los usuarios de Spectrum conoceréis muy bien, tiene lista una versión de su popular Action Replay para la Megadrive. El aparato en cuestión, cuyo precio oscila entre las 10.000 y las 11.000 ptas., se conecta entre el cartucho y el conector y permite, mediante la introducción de sencillos códigos, que juguemos a nuestros títulos favoritos con las ventajas que deseamos, además de servir como adaptador para que se puedan utilizar en las máquinas europeas los cartuchos editados en japon. Datel Electronics continúa revolucionando el mundo del videojuego con sus productos.



DÍA EUROPEO

DEL JUEGO

Los aficionados a los videojuegos vamos a tener por fin nuestro día oficial: el lunes 13 de Abril de 1992. La European Leisure Software Publishers Association, algo así como la Asociación Europea de Distribuidores de Videojuegos, ha pensado que ya iba siendo hora de que la gente se diera cuenta de los millones que mueve en toda Europa el mercado del software de entretenimiento. Como detalle os diremos que los pronósticos en el Reino Unido hablan de un volumen de ventas durante 1992 de más de 500 millones de libras.

Durante ese día se darán conferencias, se harán demostraciones públicas y un sinfín más de actos para demostrar que los videojuegos han llegado a su mayoría de edad y son ya algo ineludible cuando se habla de ocio.

SOLO PARA NIÑOS

Kid Pix es el nombre de un particular programa de dibujo de la compañía americana Broderbund dedicado principalmente a la infancia. Con menos opciones que las habituales en este tipo de utilidades para simplificarlo, lo que se ha primado en su desarrollo es hacerlo atractivo e intuitivo para los más pequeños de la casa. Si además en tu Pc dispones de una tarjeta de sonido SoundBlaster instalada podrás disfrutar de ruidos variados como un gracioso glu-glu cuando utilizas la opción fill o una digitalización de voz humana al introducir texto en el dibujo. La idea cuanto menos es original y permitirá que más de un tierno infante haga sus primeros pinitos en el mundo del diseño gráfico por ordenador.



LO  QUE



SE LLEVA

Nintendo

INFOGRAMES: Bienvenido Mr. Disney

Durante una reciente visita a nuestro país Francois Lourdin, responsable del departamento de relaciones internacionales de Infogrames, se convirtió en protagonista de una interesante rueda de prensa en la que desveló a la prensa especializada los nuevos proyectos de la compañía francesa dentro del mundo del software y la distribución.

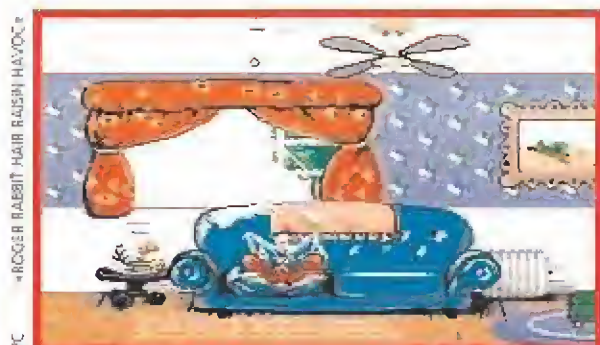


Francois Lourdin en un momento de la rueda de prensa.

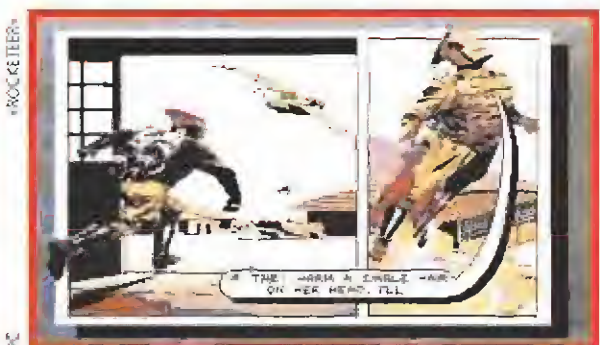
Aunque lo cierto es que a lo largo de las más de dos horas que Francois dedicó a los asistentes al acto, se abordaron diversos temas, hubo uno que por su importancia y significación fue objeto de una mayor atención. Se trata del acuerdo firmado entre Infogrames y Disney Software, para la distribución en toda Europa de los productos Disney y su intervención directa en el desarrollo de los nuevos proyectos de la popular compañía.

Un sueño hecho realidad

Seguramente para cualquier compañía productora de software contar entre su elenco de personajes protagonistas con nombres tan especiales como Roger Rabbit o Mickey es todo un sueño. Sin embargo, Infogrames lo va a hacer pronto realidad gra-



Tanto el desarrollo como el aspecto de este Roger Rabbit es muy similar al de las películas.



Con una presentación en el más puro estilo comic, «Rocketeer» reúne elementos de muy variados géneros.



Si a los espectaculares gráficos se une el doblaje auténtico de los personajes, el resultado no puede ser mejor.



Los más pequeños de la casa podrán desarrollar su memoria descubriendo a los personajes ocultos de Disney.



El «Sound Source» es un periférico de sonido que no necesita tarjeta para conectarse al Pc.



Reconstruir un puzzle puede ser una forma muy divertida y amena de aprender jugando.

cias a su acuerdo con Disney.

Este compromiso a ambas compañías a realizar un total de quince títulos, —doce serán producidos por Disney y tres por Infogrames—, enmarcados dentro de tres categorías diferentes: juegos, programas educativos y utilidades de diseño.

Dentro de los primeros destacan por su renombre «Roger Rabbit: Hair Raising Havoc» y «Rocketeer», juegos que han si-

do concebidos especialmente para los ordenadores compatibles (aunque también serán editados para Amiga y St), incorporando no sólo excelentes gráficos, sino también la posibilidad de ser utilizados en conjunción con un revolucionario periférico creado en los Estados Unidos, el Sound Source, cuya distribución europea correrá también a cargo de Infogrames, que permite disfrutar de las vo-

ces reales de los actores que han doblado a los personajes de Disney durante años.

Dentro de la serie de juegos educativos serán editados cuatro títulos que tienen al ratón Mickey como protagonista. Así, permitirán a los más pequeños de la casa familiarizarse con las letras, los números, las formas y los colores, e incluso para resultar más atractivos, utilizarán puzzles. Sin embargo, todavía

tardarán unos meses en ver la luz en España ya que tanto Infogrames como su distribuidora en nuestro país han manifestado su deseo tanto de traducir a nuestro idioma todos los textos que aparecen en pantalla, como de que sean los actores españoles encargados de doblar a los personajes de Disney en las películas los que aporten sus voces al juego. Esta es, sin duda, una importante innovación ya que hasta ahora han sido muy pocos los programas que han incluido voces en castellano.

Dentro del terreno de las utilidades Disney e Infogrames, nos tienen preparado en principio un único título, «Animation Studio», que como su propio nombre indica es un potente programa de sencillo manejo destinado a facilitarnos la confección de nuestras propias animaciones casi como profesionales.

J.E.B.

NUEVOS HORIZONTES A EXPLORAR

En palabras del propio Francois, "nuestros proyectos son ambiciosos porque quienes trabajamos en Infogrames somos gente ambiciosa", y quizás por ello la compañía francesa no se ha conformado con ampliar sus horizontes, por medio de su acuerdo con Disney Software, sino que también ha conseguido la licencia para fabricar juegos para las tres consolas de Nintendo, Game Boy, NES y Super NES, además de obtener otros ventajosos acuerdos con Fujitsu y Philips



de cara al futuro lanzamiento de la producción de software para CD-ROM.

En cualquier caso Francois puso especial énfasis en recalcar que el trabajo de Infogrames en el mundo del software va a estar netamente centrado en el mercado del Pc, para el cual van a ser editados el 99 por ciento de sus títulos, mientras que los usuarios de Amiga y St deberán conformarse con ver como sólo los programas de mayor impacto son convertidos para sus ordenadores.

Realmente interesante resultó la presentación de algunos de los nuevos programas de la compañía francesa, entre los que destacaron especialmente «In the dark», una revolucionaria aventura tridi-

mensional con una concepción técnica casi cercana a la realidad virtual, «Alcatraz», un trepidante arcade en la línea de «Hostages» que podréis ver comentado en este mismo número y «Ethernam», un prometedor RPG que utiliza las mismas técnicas del exitoso «Drakken» y combina de forma muy acertada diferentes estilos de diseño de gráficos.

En fin, los próximos años se presentan agitados para Infogrames. Desde aquí les deseamos que cosechen la mejor de las suertes.





GAMEBOY es lo que más se lleva. La auténtica consola portátil que incluye auriculares, cable Game Link TM, 4 pilas y el superéxito Tetris.



La **BATERIA RECARGABLE** es el accesorio ideal para jugar 10 horas sin pilas, o en casa conectado a la red.



LIGHT BOY es luz y lupa, todo en uno. Para jugar en la oscuridad ¡y con pantalla doble!



Además **GAMEBOY** es la consola con mayor número de juegos. Los que más se llevan. Los grandes éxitos y las últimas novedades recién traídas del mundo entero. ¿Ves por qué **GAMEBOY** es lo que más se lleva?

GAMEBOY 
ERES UN FENÓMENO

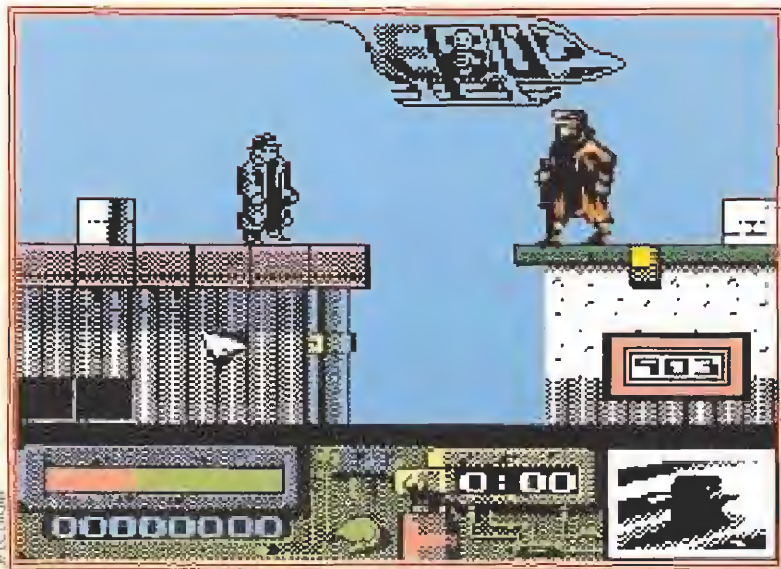


ERBE SOFTWARE S.A.
 DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
 Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

UN

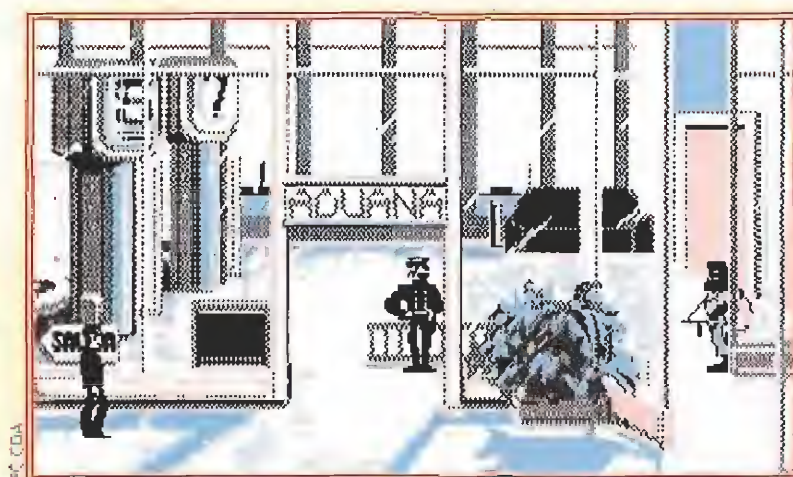
MUNDO DE COLORES



¡Cómo alucinábamos los viejos de esta industria con el ZX81! Era un ordenador con todas las de la ley. Nada de calculadoras más o menos sofisticadas, se podía programar su abundante memoria de 1 K y además tenía juegos. Los colores no existían, -bueno, sí, tenía dos: el blanco y el negro-, pero no nos importaba.

Algunos virgueros del hardware consiguieron, tras ampliar la memoria a 16K, con el coste de un ojo de la cara, conectar la increíble máquina a un monitor de fósforo verde (ahora tenían los mismos colores pero uno era verde y el otro negro).

El colmo del sibirismo era tener un monitor de fósforo naranja -decían que era muy bueno para la vista- y los colores seguían siendo los mismos, dos, pero por aquello de la novedad parecía que el «Maziacs» en naranja molaba mucho más.



Al mismo tiempo, en los escaparates de tiendas de informática serias teníamos muy visto al PC de turno con su flamante tarjeta CGA. Cuatro colores totalmente diferentes... ¡Qué gozada! Ideal para los gráficos de negocio y te hacía hasta los biorritmos con barras de diferentes colores (cuatro, para ser exactos).

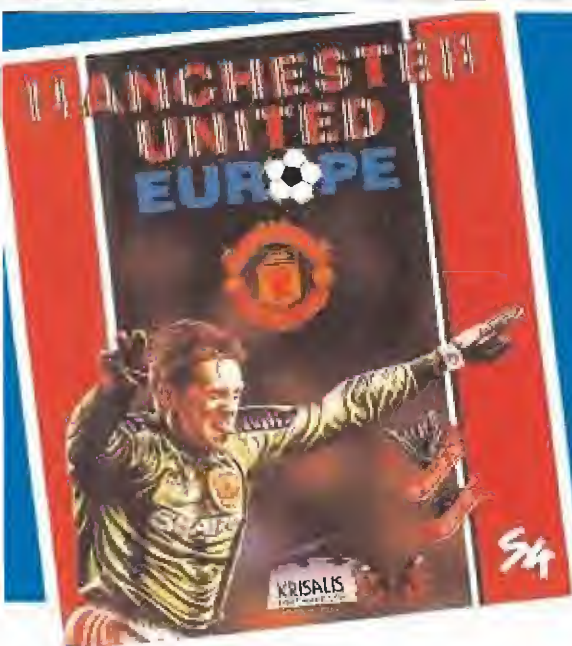
Eso sí, del escaparate nunca pasaron a no ser para instalarse en el despacho de algún orondo empresario. A ver quién era el guapo que podía gastarse muchísimo pesetas en semejante capricho.

Habíamos oído hablar de un ordenador llamado VIC 20 y de que su fabricante, Commodore, había lanzado otro todavía mejor: el C64. Pero claro, eso era

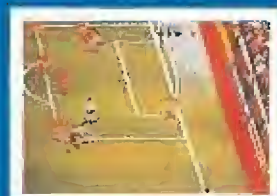


Arriba a la izquierda podéis ver a nuestros amigos Darkman-Spectrum y Darkman-Amiga, mirándose frente a frente, y sobre estas líneas las versiones CGA, EGA y VGA de un juego de PC, «Operation Stealth», para que podáis apreciar las diferencias que hay entre ellas en cuanto a la resolución y número de colores. John Glames, el protagonista, tiene un color mucho más saludable en la versión VGA, ¿no os parece? Desde luego a nosotros es la pantalla que más nos gusta, ¡ah! y fijaros también en la planta que aparece a la derecha.

En pocos años hemos pasado del blanco y negro del ZX81 a los 16 millones de colores que soportan algunas tarjetas gráficas profesionales.



¡GANA LA COPA DE EUROPA!



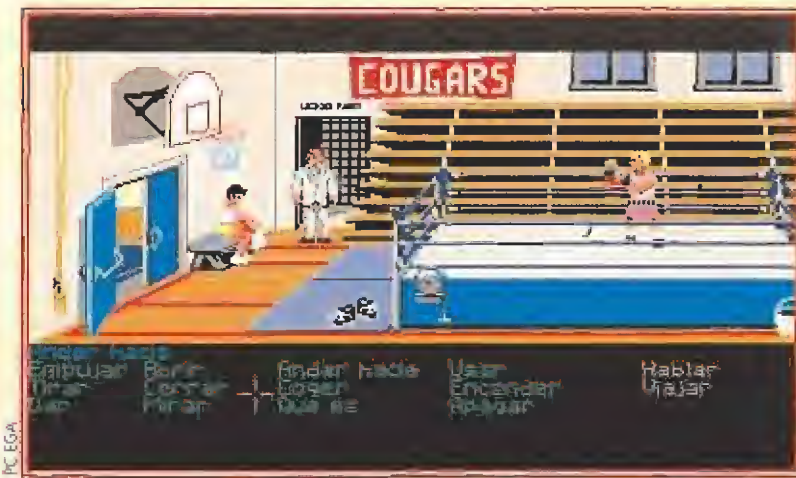
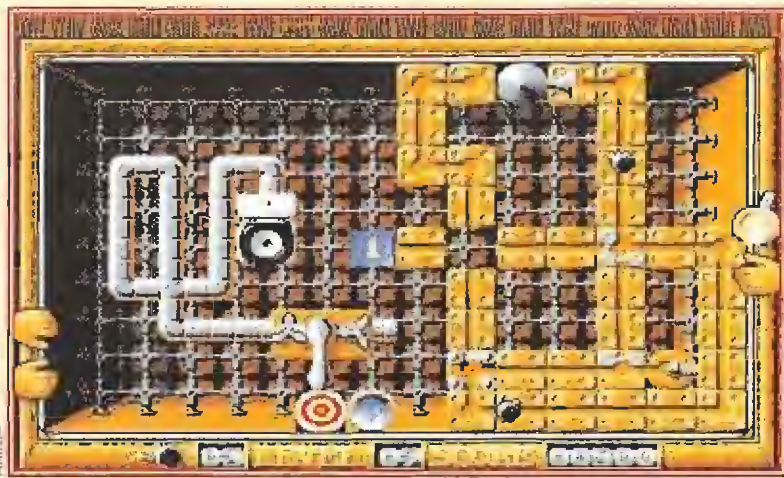
Manchester United Europe lleva a este club de fútbol de fama mundial a la arena de las competiciones europeas con eliminatorias que incluyen la Copa de Europa, Copa de Europa de ganadores de Copa, Copa de la UEFA, Supercopa de Europa y Campeonato del Mundo de Clubes que cada año se celebra en Japón.

Características del juego: Opción 4 jugadores (utilizando el adaptador de joystick para 4 jugadores para Atari ST y Amiga), control total del portero, nuevo método de control incorporando fútbol a un toque y después del toque, sustituciones (animadas Amiga 1 mega), número de los jugadores en la camiseta, nombre del jugador sobre la pelota, pantalla total (Amiga), tarjetas amarilla y roja, expulsiones, repetición de las jugadas (Amiga 1 mega), estadística de los jugadores en la competición, opciones 7 partidos salvados, emblemas de los 170 clubes más importantes del mundo, lanzamientos de penes máximas en competiciones de copa, opción sólo arcade, opción sólo management u opción simulación total.

NOTA: Estas características pueden variar según los diferentes ordenadores.

Disponible para los Ordenadores: SPECTRUM - AMSTRAD - AMSTRAD DISC - CBM - PC 5^o 1/4 - PC 3^o 1/2 - Atari ST y Amiga.

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:
System
DE ESPAÑA, S.A.



en Alemania y los alemanes ya se sabe como son los tíos, todo técnica y perfección.

Esa historia casi no podíamos creérsela, porque aquí, ya se sabe como Santo Tomás: ver para creer. Para colmo luego nos enteramos de que no eran alemanes, sino americanos, pero daba lo mismo, el caso es que era como de otro mundo.

Un día casi no pudimos dar crédito a nuestros ojos cuando en las páginas de un diario vimos anunciado el Spectrum: por solo 52000 pesetas de nada teníamos la posibilidad de acceder a todo un mundo de color, aunque, eso sí, teníamos que aguardar casi un mes apuntados en una lista de espera.

Con ocho colores (en realidad 16 porque todos ellos podían tener además brillo) ya sí que era imposible mejorar. Seguro que pasarían muchos años sin encontrar algo más sofisticado.

¡Qué satisfacción cuando vimos la pantalla de presentación del Sabre Wulf! ¡Qué colorido! ¡Qué explosión de fantasía! Algunos espabilados opinaban incluso que aquello ya era demasiado color y que a la larga esto sólo iba a contribuir a hacer más confusas las pantallas de los juegos... ¡Si hubieran sabido lo que les esperaba...!

Para entonces ya había salido también la tarjeta EGA para los PC y compatibles (16 colores en alta resolución, decían...), pero nosotros ni caso, más que nada por el tema del bolsillo. Todo lo que superase los 5 dígitos en el cartelito del precio no podía me-



Como podéis ver en estas pantallas pertenecientes a los tres ordenadores de 16 bits más populares, casi tan importante como el número de diferentes colores empleados en la imagen es que la paleta de donde sean elegidos sea lo suficientemente amplia como para que estos se parezcan a los reales. Cualquiera de los tres juegos que os mostramos presentan únicamente dieciséis colores simultáneos en pantalla, lo que ocurre es que las paletas (colores disponibles) de Amiga, Atari St y Pc EGA son radicalmente distintas.

recer nuestra atención. Además, ¿para qué tanto color? ¿para que en las empresas pudiesen ver los números rojos con su verdadero aspecto?

Un poco más tarde, apenas unos meses después, nos llegaron rumores de que en Inglaterra, una marca nueva que se llamaba Amstrad, estaba presentando un ordenador con 27 colores. ¡Imposible! exclamaron los más doctos... y no lo creímos hasta que no tuvimos oportunidad de verlo con nuestros propios ojos. Se trataba del CPC 464.

No habíamos salido de nuestro asombro cuando Jack Tramiel va y presenta un ordenador en Estados Unidos con 32 colores

con la virguería añadida de que estos podían elegirse de entre 4096. Es decir, es como si un pintor llega a una tienda y compra 32 tubos de óleo de sus colores preferidos, elegidos de entre los 4096 que están a la venta.

Comodore contraataca con su Amiga 500, que ahora puede usar también 64 colores al mismo tiempo. La carrera del color había comenzado.

A todo esto, van los japoneses y se inventan (que es lo suyo) un nuevo sistema de ordenadores, el MSX con muchísimos colorines (ni me acuerdo cuantos). Pero entre que hay varias marcas (Sony, Sanyo, Toshiba, etc...) y el usuario se confunde y que en Europa no acaba de cuajar, además de producirse manifiestas incompatibilidades

Gracias a la evolución del color en el mundo de los ordenadores los videojuegos han conseguido emular la realidad hasta niveles asombrosos.

entre máquinas de distinto fabricante, el sistema nunca llegó a imponerse.

Amstrad presenta, de forma simultánea su famosa serie de PCs a bajo precio, el 1512 y el 1640 que consiguen, por vez primera que un PC se instale en una casa particular (de un rico, eso sí). Estos PCs están provistos de una tarjeta gráfica EGA mejorada que saca 64 colores. ¡Qué exceso...! Y es entonces cuando los fabricantes de videojuegos empiezan a darse cuenta de que también pueden ir pensando en hacer juegos para el PC. Hasta entonces, estaban El Muro, El Solitario y pare usted de contar... bueno sí, estaban también

Las Cuatro en Raya.

Y con los juegos y aplicaciones más sofisticadas es cuando además caen en la cuenta de que a la gente le va la marcha y que cuando dos colegas se encuentran por la calle lo primero que se preguntan es ¿...y tú, cuántos colores tienes?

Así deciden inventarse la VGA, un nuevo estándar para PC cuya más destacable cualidad es la posibilidad de visualizar, simultáneamente, 256 colores. ¡Qué gozada! ¡Si hasta se pueden ver fotos en la pantalla!

El problema a partir de este momento ya no es cuestión de colores, ahora se trata de la memoria. Cuantos más colores pueden manejarse más memoria se necesita. Ahora resulta que una sola pantalla de VGA necesita 64K, y eso contando con que sea en baja resolución (320 x 200 pixels).

Pocos meses después ni siquiera es importante la memoria, que sale barata y es abundante. El truco ahora está en la velocidad. Enormes cantidades de memoria requieren microprocesadores muy rápidos para ser manejadas.

Mientras tanto IBM anuncia su nueva tarjeta gráfica, incorporada de serie en sus IBM PS2. Se trata de la XGA, que permite 65535 colores simultáneos.

También existen ya tarjetas Real Color, de uso exclusivamente profesional, que permiten visualizar al mismo tiempo 16 millones de colores.

En adelante tendrá ya poco sentido mejorar la capacidad cromática de los ordenadores porque el problema ahora se traslada al cuerpo humano: el ojo no es capaz de distinguir tal explosión de colores. (Tal vez dentro de unos meses inventen algo que demuestre justamente lo contrario y tenga que tragarme estas palabras).

A todo esto, mi viejo ZX81 sigue cogiendo polvo en el armario, completamente ajeno al desarrollo de los acontecimientos y por supuesto ignorante de haberse convertido a una auténtica pieza de museo.

D.G.M.

¡ROMPE CON TODO!

OPERA SUPERSPORTS

SI ERES AMANTE DEL DEPORTE
GANA PUNTOS CON LOS CINCO MEJORES SIMULADORES DEPORTIVOS

Pza. de los Mártires, 10 • 28034 Madrid • Tel. 358 30 42 • Fax 358 30 41

Distribuidor exclusivo:

System

DE ESPAÑA, S.A.

Quickjoy

JUNIOR
 Empuñadura ergonómica
 Dos botones de disparo
 Cuatro ventosas de fijación
 Mecanismo de centrado en nylon



SUPERCHARGER
 Fuego automático
 Control en ocho direcciones
 Seis microinterruptores
 Dos botones de disparo
 Cuatro ventosas de fijación



II TURBO
 Disparo automático
 Empuñadura ergonómica
 Seis microinterruptores
 Barra central en nylon



NI PRO
 Seis indicadores iluminados
 Autofuego con control de velocidad
 Seis botones de fuego sobredimensionados
 Diez microinterruptores calidad competición
 Consola NINTENDO



MEGABOARD
 Cronómetro digital de seis cifras
 Cronómetro digital de cuenta atrás con cuatro cifras
 Función de ralentización
 Microinterruptores blindados
 Fuego automático



PC TOPSTAR
 Empuñadura ergonómica
 Seis microinterruptores blindados
 Disparo automático
 Eje de empuñadura metálico
 IBM PC y 100% compatibles



JETFIGHTER (1) M-5 (2)
 Control de todas las funciones en la empuñadura
 Seis microinterruptores
 Fuego automático con control de velocidad
 Cuatro ventosas de fijación



TOPSTAR
 Función de ralentización
 Empuñadura ergonómica
 Eje de empuñadura metálico
 Seis microinterruptores blindados
 Fuego automático



FOOT PEDAL
 Transfiere tres controles de tu joystick al FOOT PEDAL
 Adecuado para carreras de coches, simuladores de vuelo, juegos de kung fu y similares



NI 5
 Control de todas las funciones en la empuñadura
 Dos indicadores de disparo iluminados
 Seis microinterruptores
 Fuego automático con control de velocidad
 Consola NINTENDO



PC CONNECTION GAME CARD
 Respuesta super rápida
 Dos botones de disparo por microinterruptores
 Disparo en ráfagas
 Autocentrado
 IBM PC y 100% compatibles



SG FIGHTER
 Función de ralentización sólo en 16 bits Megadrive
 Empuñadura ergonómica
 Seis microinterruptores blindados
 Fuego automático
 Dos indicadores de disparo automático
 Consola SEGA

SUPERBOARD SG SUPERBOARD
 (Consola SEGA)
 Cronómetro digital con cuenta atrás
 Fuego automático con control de frecuencia
 Seis botones de disparo sobredimensionados
 Diez microinterruptores

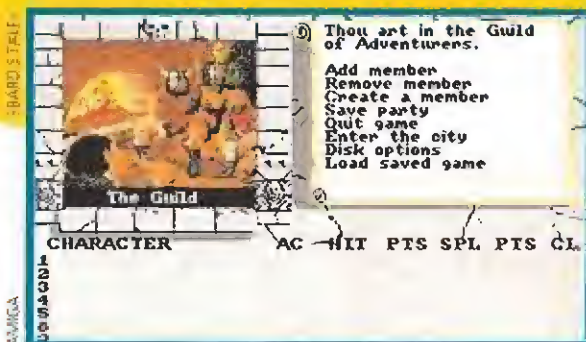


SUPERSTAR (1) HYPERSTAR (2) MEGASTAR (3)
 Cinco ventosas estabilizadoras
 Diseño robusto de tipo arcade
 Microinterruptores de alta calidad

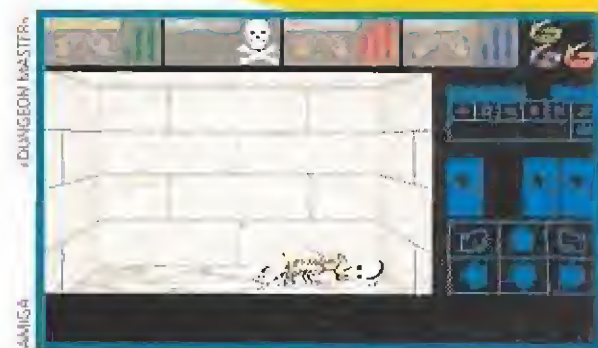


Todos los modelos son compatibles con COMMODORE, AMSTRAD, MSX, ATARI y SPECTRUM vía interfaz, excepto PC CONNECTION, M-5, NI 5, NI PRO, SG FIGHTER y SG SUPERBOARD.

MANIACOS del Calabozo



Aquí estamos una vez más puntuales a la cita. Desde lejanos lugares llegan hasta el refugio personajes de lo más variopinto. Cada uno tiene su aventura y así hay más de mil para compartir. ¿Qué hago yo perdiendo el tiempo con futilidades cuando podrían hablar ellos? Ahora mismo lo van a hacer.



Antes de que esto suceda y me tomen el relevo los otros maniacos les voy a robar unas líneas para comentar algo importante. Hace un par de meses realizamos un especial sobre cómo resolver el «Drakkhen». Entonces, como seguramente recordaréis, quedó en el aire la incógnita de la novena lágrima. Ahora quedará resuelta, ya que sois muchos los que me habéis pedido que intente dar alguna pista de cómo superar este contratiempo.

Esperad, esperad un momento antes de seguir. Confío que a estas alturas hayáis notado algo. ¿No? Venga, mirad a vuestro alrededor. Hay algunas líneas más de reunión, ¿a qué sí? Eso no va a tardar en traducirse en muchas más historias de otros maniacos, muchas más pistas para avanzar en los juegos y mucho más rato entretenidos cada mes.

Aprovecho la coyuntura de la ampliación para invitaros de nuevo a que me escribáis contándome cosas sobre los JDRs. Me gustaría saber vuestra opinión sobre el tema, si preferís tal juego o tal otro, si os gusta más este sistema de combate que ese otro o si os parece totalmente insoportable esa otra cosa de vuestro juego preferido. Vuestras cartas normalmente inquieren sobre cómo pasar de tal pantalla en tal juego o similar. Pienso que sería interesante crear un poco más de polémica. Venga, animaros, estoy dispuesto a tener en cuenta cuanto me digáis.

Esto... ¿de qué hablabamos? Ah, de la novena lágrima del «Drakkhen».

ALGUNA PISTA SOBRE DRAKKHEN

No se ha hecho esperar la ayuda de varios maniacos, que como siempre, cierran filas ante los problemas de sus camaradas. Pero hay un defecto: yo, Ferbergón, estoy en medio. Y ya sabéis que no me gusta nada de nada dejar ciertas cosas claras; comprender que sería demasiado fácil y pronto perderíais el interés por acabar con vuestros propios recursos la aventura en la que habéis puesto vuestro punto de mira temporalmente. Así que preparaos para recibir algunas de mis enrevesadas pistas...

Para conseguir la novena lágrima es fundamental sobre todo que tengáis mucha fe. Dicha fe habréis de manifes-

tarla con dos actos consecutivos. El primero de ellos debe ser un acto de fe formal y el segundo, por el contrario, un acto de fe material.

Ahí os lo dejo. A menos que reciba amargas quejas sobre su dificultad, no os haré llegar la solución hasta dentro de seis meses. Venga, ya es hora. Que hablen sin perder un segundo otros maniacos...! Ya!

OTROS MANIACOS

Rafael Jiménez es de Sevilla y gusta de llamarse algo así como The Gypsy Tasslehoff Burrfoot. Su juego preferido es el «Bloodwych», y nos bombardea con numerosas preguntas que procuraré contestar. El hechizo «Arcbolt» es de ataque. Los hechizos «Vitalize» y «Renew» parece que valen para reponer la energía. Sobre el hechizo «Recharge» hablé bastante en el especial que publicamos en el número 38, al que te remito. El «crossbow» no tiene ninguna gran ventaja sobre el «long bow»; usa aquél del que te quede más munición. El «Staff» -bastón- es válido para combate cuerpo a cuerpo, pero no es nada del otro mundo. En ninguna parte del juego se precisa el concurso de dos jugadores para permitir el progreso, te lo garantizo por experiencia propia. Si alguna vez necesitas pisar dos baldosas simultáneamente para que algo se abra, deja a uno del grupo inmóvil en una de ellas y muévete con los tres restantes. luego llámale y se reunirá contigo.

Desde Puertollano (Ciudad Real), José Herreros escribe sobre el «Dark Heart of Uukrul». En principio, no he encontrado ninguna utilidad especial para joyas y gemas, por lo que puedes venderlas sin miedo. Respecto a las puertas secretas que comentas, situadas en un par de los Templos y cerca del Círculo de Magos, creo que las podrás abrir cuando tengas más experiencia. Sigue explorando y vuelve más adelante. Prueba entonces con la plegaria Hoyamóq. Si alguno tenéis algo que pueda ser de ayuda, lo dicho, no dudéis en escribir. Yo supongo que ya hay muchos de vosotros que ya estaréis metidos en la misteriosa ciudad de Eriosthe. Pese a que el comentario realizado en verano pasó bastante desapercibido, no me canso de aseguraros que este juego es excelente.

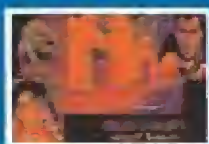
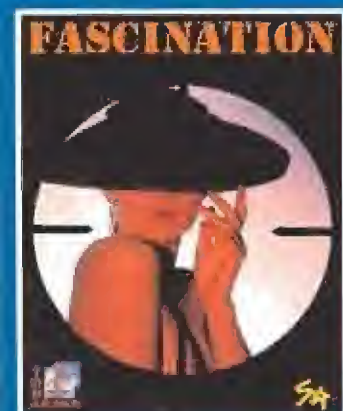
Antonio Orduña, de Alicante, tiene un par de cosas interesantes que contar. Afirma que hay muchos JDRs para Game-Boy, que ha visto en Inglaterra. Uf, estoy bastante escamado después de lo que ocurrió con los «presuntos» JDR's para MSX. Pero voy a conceder a Antonio el beneficio de la duda dado que parece saber de qué habla, ya que ha visto varios de los clásicos. Ya sabéis: hay JDRs para Game-Boy, que incluyen opción de salvar partida, combates tipo «Bard's Tale» y visión en ciudad tipo «Ultima». Alucino si es verdad, Antonio. El juego en concreto al que Antonio se refiere es «The Final Fantasy Legend». Además, aprovecha para preguntar la respuesta al acertijo que le hace un viejo en la planta 5F de una isla. Si lo sabéis, dad señales de vida, por favor.

El otro tema que comenta es también de interés general, según he podido advertir en vuestras cartas. Bueno, de interés para los que tengan el «Bloodwych» de Amstrad y no sepan cómo grabar partidas. Deberán hacer lo siguiente: escoger Load y sacar el disco antes de que cargue. Cuando salga el error, desprotegeis el disco y así podréis grabar sin problemas. Para cargar la partida no será posible hacerlo directamente desde el menú principal, así que comenzar una partida y, una vez en ella, cargar la situación grabada previamente. Gracias por todo, Bregor.

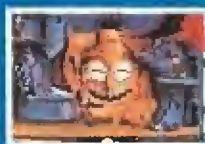
Hablamos ahora del «Dragons of Flame», pues sobre él pregunta Raúl Galicia, de Palma de Mallorca. Contra los dragones la única estrategia recomendable es la huida. Si intentas eliminarlos, sólo conseguirás acabar con la vida de algunos de los Compañeros. La localización de Laurana ya la di hace algunos números, por lo cual, en principio, no deberías tener mayor dificultad en hallarla. Pero si no está, rescata primero a los niños y vuelve sobre tus pasos para intentarlo de nuevo.

Gonzalo Gómez escribe desde Vizcaya. Primero, he de decirte que esta reunión no es en una gélida noche si no... al amanecer, para que madrugueis todos un poco y comencemos el día con buen pie. Segundo, no puedo ayudarte

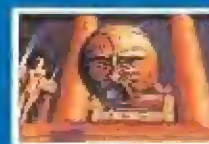
VIVE TU AVENTURA DESDE LA TIERRA, HASTA LAS FRONTERAS DEL UNIVERSO.



Daralice tiene que recuperar una droga afrodisiaca robada.



Vive la aventura de tres traviesos duendacillos, metidos en la búsqueda de una curación para su rey que se ha vuelto loco de atar...



En la frontera del Universo, aventura, acción, estrategia en 3D.

Disponible para los Ordenadores: PC 5" 1/4 - PC 3" 1/2 - PC 5" 1/4 Disco Duro - PC 3" 1/2 Disco Duro - Amiga y Atari - CD-ROM - CD-TV.

Pza. de los Mártires, 10 • 28034 Madrid • Tel. 358 30 42 • Fax 358 30 41

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:
SYSTEM
DE ESPAÑA, S.A.

MANIACOS del Calabozo

mucho con el «Bard's Tale I», a menos que me hagas preguntas bastante más concretas. Sin embargo, si exploras bien la ciudad deberías encontrar un sitio donde te subirán de nivel a todos tus personajes, al superar cierta cantidad

de puntos de experiencia con cada uno de ellos. Cuando alcances suficiente nivel podrás derrotar sin demasiados problemas a los Berserkers. Respecto a las otras razas, suele ser recomendable usar humanos y enanos como guerreros, dando igual unas u otras.

Ahora le toca al «Megatraveller I», sobre el que pregunta Pablo Argüelles, de La Coruña. Hay algunas puertas que no podrás demoler porque deberás abrirlas con una determinada tarjeta. Este es el caso del almacén -warehouse- de



Paso a analizar con detalle todas tus sugerencias. Ampliar la sección, como puedes comprobar, ya es un hecho que intentaremos mantener durante todo el tiempo posible. Yo no sé todo de estos juegos, ni muchísimo menos, por eso he procurado hacer desde el principio lo que tú comentas. Si revisas con cuidado los números anteriores verás que en todos ellos siempre propongo para los maniacos aquello que no sé contestar en ese momento, hace algunas líneas te lo he demostrado. La última sugerencia no la acabo de entender del todo: en esta publicación se procura comentar todo tipo de juegos; tal vez sería bueno que intentarás aclarar algo



to con el citado mensaje. El problema surge hacia la mitad del pasillo donde hay DOS "spinners" continuos que lo gran que el personal se vuelva loco. Sin embargo, sabiendo esto no debéis tener problemas para atravesarlo. Un consejo, no os dejéis despistar por la simetría del pasillo, aunque parezca que volvéis al mismo sitio.

Como verdadero naufrago me escribe J. Javier García, pero desde tierra firme. En concreto, desde Medina del Campo (Valladolid). Y lo de naufrago es porque su mensaje me llega en una curiosa botella de plástico. Su curriculum es

EL CEREBRO

Efate, en el que necesitas la tarjeta, pero no la verás, pues apareces sobre ella justamente. En los edificios imperiales del ejército -casi con toda certeza son las cárceles del juego- no se puede entrar, a menos que seas detenido previamente. No todas las características de los personajes son útiles; de hecho, la mayoría son bastante inútiles. La más importante es la de mercader, tal como os conté en el especial recién publicado.

Por un medio poco habitual, el fax, me llegan unas interesantísimas líneas de J. Andrés Medin, de Fene, La Coruña. Me voy a defender como primer paso de tus críticas: haber traducido RPG a JDR parece haber sido aceptado bastante bien por la mayoría de los maniacos, como demuestran las cartas que recibo usando tal término y simplemente responde al deseo de emplear unas siglas más acordes con nuestro idioma. Lo siento por tu grupo, pero la mayoría manda. Además, rol es una palabra perfectamente española, no sólo inglesa. Respecto al "olvido" del «Hero's Quest» editado por Sierra, ocurre que tal juego no ha sido publicado en nuestro país y no ha tenido mucha difusión, por lo que no parece muy lógico ocuparse de él por el momento.

más este punto para que pueda contestarte. Bueno, Andrés te agradezco mucho tanto críticas como sugerencias y espero que sigas proponiendo cosas y criticando aquello que te parezca mejorable.

Ahora tus preguntas. El objetivo del «Bard's Tale I» es acabar con el mago Mangar, para lo que deberás correr un sinfín de interesantes y peligrosas aventuras. El nombre del Mad God es Tarjan. La pregunta sobre el «Dungeon Master» la paso a la congregación, pues no sé su respuesta -te lo dije-: cómo se abre una misteriosa puerta a la que se accede por tres o cuatro tramos de escaleras consecutivos.

La siguiente incógnita ha batido un record, el del número de maniacos atascados en el mismo punto del «Bloodwych». Además, curiosamente, todos son dueños de un PC. Este último dato ofrece jugosas interpretaciones. Bueno, lo cierto es que se han quedado atascados en la zona que llamo del "Welcome back". Se trata de un pasillo de diez casillas terminado en ambos extremos por escaleras de subida. El caso es que, en el extremo por el que se entra, hay un carteli-

llamativo, con el «Bard's Tale I» y el «Elvira» terminados. Ahora se dedica al «Bard's Tale III» y al «Drakkhen». De este último pide ayuda, que supongo habrá recibido con el especial de hace unos números. Además, todavía hoy le espera alguna sorpresa al respecto.

Otro crítico que me ha salido. Pedro Alonso, de Boadilla del Monte (Madrid) me llama cabeza dura porque me niego a incluir ciertos juegos entre los JDR. Mira, Pedro, lo siento, pero para mí está muy claro lo que es y lo que no es un JDR. Y no es un factor a la hora de calificarlo como tal el que esté o no ambientado en la época de espadas y brujería, pues como sabrás del «Megatraveller I» hablo bastante y es un JDR bastante puro, en mi opinión. Y claro que el «Elvira» no es un JDR puro, pero tiene bastantes elementos como para poder incluirlo en ellos. Sin embargo, por mucho que os empeñéis no son JDRs ni «Operation Stealth», -quienes lo hayan jugado hasta el final sabrán que es una aventura gráfica con secuencias arcade y como tal lo definen sus programadores- ni «Dragon's Breath» de Palace, que incluye también algunos elementos de estrategia. Y yo no pienso hablar de ellos aquí. He dicho.

Vicente Rodríguez es un nuevo maniaco. El «Bloodwych» es una inmejorable opción para introducirte en los JDRs, debido a que no es excesivamente difícil y ofrece sus características esenciales. De él yo pasaría al «Dark Heart of Uukrul», pero teniendo en mente su dificultad. Hablando ya del «Bloodwych», no se sale del castillo/ciudad en ningún momento, o sea, la decoración es siempre la misma. Tampoco hay escenas arcade en él. El terreno de exploración es enorme, como para pasarte un par de días explorando. Y esto sin luchar con monstruos y con todos los problemas resueltos. Vamos, que hay juego para rato.

Jaime Ferragut, desde Palma de Mallorca, pregunta por los niños del «Dragons of Flame». Los podrás encontrar en la torre derecha de la fortaleza, en su habitación sureste. El «Drakkhen» no está disponible en castellano para Amiga en España, me temo.

Ahora va una mención honorífica para Fernando García Maroto, de Madrid, cuyas colaboraciones son súper-interesantes. La última es un pulcro mapa del «Dark Heart of Uukrul», hasta la zona del río que hay más allá del templo



encontrarás muy lejos. Sobre el «Sentinel Worlds» nada puedo decirte, no lo he visto aún; siento no poder ayudarte ni un poquito. No, la saga King's Quest no es de JDRs, son aventuras gráficas.

La sugerencia de subsecciones sobre juegos de tablero o en vivo debo negarla ya. Esta revista es Micromanía y se ocupa de juegos para ordenador. En principio, desecho la idea, pero si todos insistís en ello, tal vez podríamos planteárnoslo más en serio. Respecto a una revista de JDRs de ordenador...¿para qué la quieres?, ¿acaso no te basta Ferhergón?



títulos son: «Rings of Power», y «Buck Rogers, Countdown to Doomsday» que ya cuenta con una versión para ordenadores personales. Sin duda una buena iniciativa que aplaudimos desde aquí.

CÓMO RESOLVER EL ENIGMA

Antes de cerrar la reunión, voy a mostrar, aunque no es mi costumbre y vosotros lo sabéis, una debilidad. Dado que el enigma del principio es bastante oscuro... venga, voy a comentar algo más. He dicho que el primer acto de fe



Urzhut. También me mandó unos mapas del «Crystals of Arborea», de Silmarils. Pero no quiere información a cambio, pues no pregunta nada. Te invito a seguir mandándome mapas. Gracias. Ah, si te quedas atascado espero que sepas dónde acudir.

Pablo Artero, de Huesca, me deja atónito. La sorpresa se debe a un mapa que me manda sobre un laberinto de columnas que al parecer hay en el «Heroes of the Lance». Lo alucinante es que yo no lo he encontrado cuando terminé el juego. Rápido, Pablo, debes aclarar dónde está ese laberinto o cómo se accede a él. Empieza la cuenta atrás para desvelar este interesante misterio.

Abalón ben Eleazar, de Málaga, me ha identificado de forma irreversible, pues incluye en su manuscrito hasta mi foto, aparte del método deductivo seguido para alcanzar la conclusión. Pero vayamos a sus preguntas. En el «Captive» hay mucho más que muros, bosques y dinosaurios, pero para ello deberás introducirte en la base enemiga. Esto se hace por una puerta circular cuya clave de apertura no

Ya en serio, no sé de ninguna: algunas tienen una sección como la nuestra, pero son extranjeras.

Ya estamos acercándonos al triste final de esta reunión, más larga que de costumbre. Sin embargo, no debe pasar por alto la próxima publicación en España de un JDR que tiene bastantes números para ser un gran clásico. Sí, por increíble que parezca, llega a España el prometedor «Señor de los Anillos» de Interplay. Además, va a ser traducido a español en su versión de PC.

Una noticia, vamos. Para abriros el apetito os diré que son tres discos y en él sólo llegamos a Rivendel, ya que es el primero de una serie para revivir las peripecias de Frodo y demás comuneros del anillo. Ya os contaré más cosas, pero tengo la sensación de que vamos a hablar mucho en los próximos meses de este juego. También quiero dedicar unas líneas a contar otra grata noticia que interesará sobre todo a los usuarios de consolas y fundamentalmente a los de Megadrive. Se han publicado en nuestro país dos JDR's para esta máquina, aunque eso sí sólo en inglés. Sus

es formal. Esto significa que es una manera habitual de expresar la fe; lo que necesitáis para llevarlo a cabo se encuentra "lapidariamente" en cuatro castillos, siendo fundamental el orden de visita.

El segundo acto de fe es material. Deberéis estar convencidos de que no vais a morir, vayáis dónde vayáis y cómo vayáis, y atreveros a ir allí sin dudar por nada del mundo. ¿Me he explicado? Vuestros más oscuros temores se han hecho realidad. No, debéis afrontar la verdad con valor, pues todavía cabe la esperanza. Palabra, debéis creerme.

Efectivamente, se ha acabado la reunión. No os preocupéis el próximo mes acudiremos puntuales a la cita y prometemos contaros interesantes novedades. Nos vemos.

Ferhergón

Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: **MICROMANIA** C/ De los Ciruelos, nº 4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), especificando en el sobre **Maniacos del Calabozo**.

OBITUS

ALGUNOS DETALLES DEL JUEGO

■ PSYGNOSIS
■ Disponible: ST, AMIGA, PC



Antes de adentrarnos en los secretos del juego nos gustaría reseñar algunos detalles importantes. «Obitus», para comenzar, tiene bastantes puntos en común con los JDRs que habitualmente desfilan por esta sección, pero no se puede considerar un representante típico del género. Para que os hagáis una idea es muy parecido, en muchos aspectos, al archiconocido «Elvira». Por ejemplo, en ambos manejamos sólo a un personaje y el sistema de combate es similar. Sin embargo, «Obitus» no tiene la complejidad de «Elvira» en los hechizos, aunque si encontramos bastantes más escenarios que recorrer y explorar. El detalle que más llama la atención del juego proviene de una clara intención de Psygnosis de apostar sobre seguro. Se trata de las secuencias "arcade" que intercala el juego entre distintas localizaciones. Sin embargo en la práctica los resultados no son los esperados, dichas secuencias restan adictividad a la parte rol del juego. Por otro lado, tampoco su realización técnica es la más adecuada y la lentitud de los movimientos no satisfarán al amante del arcade.

En el desarrollo del juego se combinan secuencias arcade y zonas de laberintos características de los JDR's.

TRES ESTILOS EN UN SOLO PROGRAMA

Adoptando la personalidad de Wil Mason, nuestro objetivo en el juego es escapar de la Edad Media y del reino de Middlemere para regresar a nuestro confortable hogar en la época actual. «Obitus» combina en su desarrollo tres estilos diferentes, ya que incorpora escenas arcade, secuencias de laberinto y zonas en las que encontramos una mezcla de ambos géneros. Las secuencias de laberinto son las más interesantes para los JDR-adictos, con unos efectos que rara vez se ven por estos softwares. La mayor parte del juego transcurre en estas secuencias. Las zonas en las que se combinan los dos estilos tienen la visión del arcade

con el desarrollo del laberinto, con lo que también hay que explorar y mapear, en resumen entretenerse. Las secuencias arcade son las menos logradas. Lo único bueno que tienen es que una vez que acabas con alguno de los enemigos que en ellas aparecen ya no te vuelve a "molestar", con lo que puedes "limpiar" los

distintos trayectos. De este modo, evitarás luchar sobre ellos.

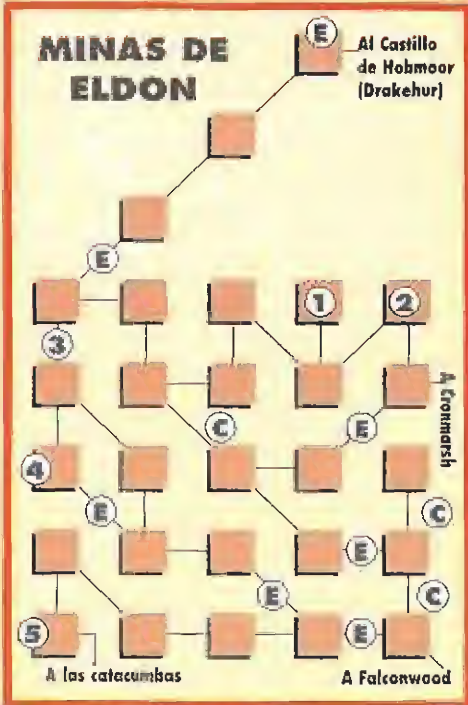
De todos modos la mayor parte del tiempo nos dedicaremos a explorar zonas de todo tipo, encontrando objetos y hablando con los diferentes personajes. En definitiva, haciendo algo más interesante que intentar esquivar flechas "inesquivables".

Todas las acciones se ejecutan mediante iconos, lo que nos facilita bastante el manejo del juego. Tenemos la "obligación" de explorar todos los

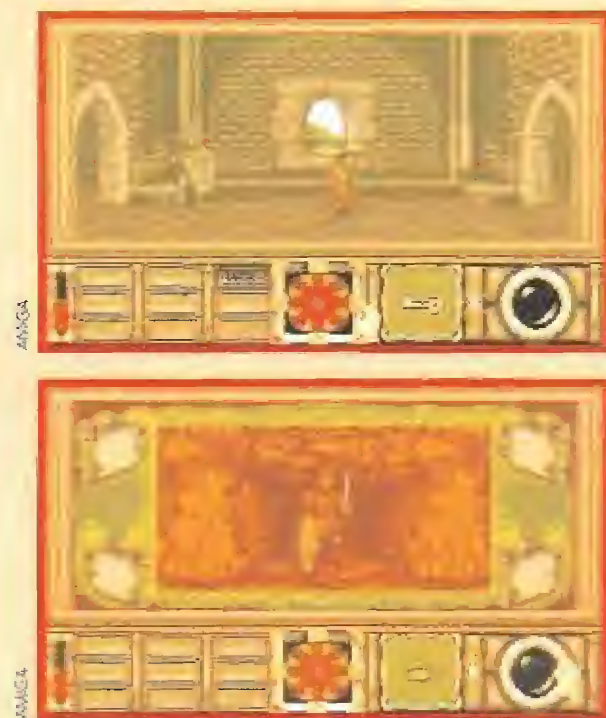
Wil Mason jamás hubiera pensado que esto le iba a pasar a él. Sin embargo le había sucedido. Ahora estaba aquí, lejos de su casa y de su mundo, en sabe Dios qué extraño lugar. Cuatro puertas le acechaban amenazadoramente para conducirlo a inciertas aventuras. Había que actuar lo antes posible. Y algo vamos a hacer, por supuesto, para echarle una mano. Coincidiendo con el inminente lanzamiento para PC de este juego de Psygnosis, arañaremos un poco su superficie para adentrarnos un poquito en algunos de sus secretos.

CITA CON

MINAS DE ELDON



- Cruce de caminos
- Camino
- E Enemigo
- C Carcaj
- 1 Aquí está la cuerda
- 2 El caballero Uljinnan
- 3 Evalak
- 4 Annore
- 5 Marlock



lugares, para encontrar los objetos escondidos. Normalmente estarán en los tramos que unen los cruces, únicos sitios donde podemos girar al movernos, pues por los caminos no podremos hacerlo. Para ello contamos con un mapa de la estructura de las minas de Eldon.

Lo que abunda en el mundo de «Obitus» son los personajes de todo tipo. Los hay buenos y malos. Con la mayoría de ellos podremos intentar hablar, sobre todo porque no atacarán sin más. Al conversar con ellos, nos revelarán pistas para nuestra búsqueda, y nos intercambiaremos objetos, pues algunos tienen cosas imprescindibles para la misión y no nos las darán por nuestra "cara bonita", sino que habrá que negociar "duramente".



EL PASADO

LA MEJOR DEFENSA

En el capítulo de las armas, al principio tendremos un arco sin flechas. Si hacemos caso de nuestra amable guía Glyphyx (ver manual de instrucciones) pronto encontraremos algunos carcajs con los proyectiles adecuados para nuestro arco; "tranqui", son sólo flechas. Pero no debemos limitarnos a ellas para derrotar a nuestros enemigos. Las dagas también pueden venir bien. Aunque lo más eficaz sean los polvos mágicos, sin los que no podremos acabar con algunos de los seres que nos bloquearán el paso. Afortunadamente encontraremos varias raciones de estos polvos en las catacumbas y el castillo. De lo dicho se deduce que no hemos de malgastar tan valiosa arma, siendo conveniente usar las abundantes flechas en la mayoría de las

ocasiones, en particular en las secuencias arcade.

Otro bien bastante escaso van a ser las antorchas y las linternas. Es aconsejable hacer el mapa de cada zona antes de grabar la partida. Después acudir rápidamente a los lugares donde existan objetos y hacerse con ellos. Es una técnica que permite ahorrar visibilidad, para futuras oscuridades que seguro encontraremos.



La versión para Pc de «Obitus» será comercializada en nuestro país con los textos de pantalla en castellano.

IDEAS PARA ENTRAR EN ACCION

Como quiera que Glyphyx en las instrucciones nos guía bastante bien a través de Falconwood, voy a irme directamente a las minas de Eldor, nuestro siguiente destino. Sólo unas breves puntualizaciones: no hay nada en los claros que encontraremos tras el Green Man, por lo que es mejor que no le matéis. El objeto que os dá lo necesitaréis en las catacumbas bajo las minas.

Al soldado invencible que hay cercano a la salida no tendréis dificultad para eliminarlo en cuanto tengáis algo del polvo mágico mencionado. Hasta entonces más os vale no tocarle mucho las narices. Detrás de él hay algo importante para poder continuar avanzando en la aventura.

Ya en Eldor, podréis usar el mapa cercano. A Drakehurst no os recomiendo que subáis hasta que no tengáis un buen puñado de llaves, aparte de la "Light Key" que hay en las Minas y la "Large Gold Key" de las Catacumbas. Las llaves normales os las darán Maladina en Falconwood y Annore en Eldor, ésta a cambio de una antorcha.

Por cierto, lógicamente para ir a las catacumbas deberéis descender por un agujero. Así que aplicando el mismo razonamiento ya os podéis imaginar que para volver a las minas necesitaréis subir. Y para escalar, en todos los juegos de



«Obitus» es un estupendo RPG de curiosa factura, pues en su desarrollo incluye incluso algunas escenas arcade.

aventuras que existen hasta la fecha... ¿qué se necesita? Pues hala, a por el mapa sin perder un segundo.

Con esto confío haberos abierto los ojos, así que espero que no tardéis demasiado en aventuraros por este nuevo mundo que nos brinda el «Obitus». Así que dentro de poco seguro que estaréis contándome cómo conseguir la corona del mago Safiran, a quien encontraréis en Drakehurst, y cómo matar al inmutable de las Catacumbas, porque le tires lo que le tires ni se inmuta el tío. Nos vemos, ¡ánimo, duro con ellos!

Ferhergón

The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!



canadian



¡44 páginas a todo color!

¡YA ESTA AQUI!

Por una compra de sólo 2.400 ptas. conseguirás tu Carnet de Socio Canadian pasando a recibir periódicamente el fabuloso Catálogo Canadian e información de las últimas novedades, así como todas las Ventajas de Socio Canadian.

INFORMATE EN TU CANADIAN CENTER MAS CERCAÑO O LLAMA A LOS TELEFONOS DE INFORMACION

CANADIAN CENTERS BARCELONA:

- 1) Avda. Mistral 25-27
- 2) Encarnació 140

CANADIAN CENTER MANRESA:

Angel Guimerà 11

CANADIAN CENTER MADRID:

Princesa 29 (Entrada por Evaristo S. Miguel)

CANADIAN CENTER ALICANTE:

Del Teatro 29

CANADIAN CENTER LLEIDA:

Passeig de Ronda (Galeries Shopping)

CANADIAN CENTER PALMA:

Juan Luis Estelrich 5-A (*)

* INMINENTE APERTURA



INFORMACION CANADIAN:

(91) 559 70 05 - (93) 426 49 81

TODO ESTO LO PUEDES
COMPRAR POR TELEFONO
O EN LAS TIENDAS

MAIL soft

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14 h
TELF: (91) 527 39 34
(91) 539 04 75 / 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

TIENDAS MAIL soft
ABRIMOS SABADOS TARDE
(SOLO TIENDA STA. M^a DE LA CABEZA)



URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS
15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS
A CASA URGENTEMENTE Y SIN
GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES

Commodore

ATENCION A ESTAS OFERTAS

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA
NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS
OCASIONADOS POR LA FORMA DE PAGO

AMIGA 500

54.900

Creación y Fantasía 5.000
Ampliación de memoria 5.000
Euroconector..... 2.500

AMIGA 500 Plus

Con...

par sólo... **59.900**

Y DE REGALO EL MODULADOR
Y 100 PROGRAMAS D.F.

AMIGA 2000

REGALO
PACK
CREACION Y FANTASIA
Y
100 PROGRAMAS
DOMINIO PUBLICO

A-2000 109.900
A-2000 + MONITOR 1084 S 149.900

PACK I AMIGA 2000, MONITOR 1084 S TARJETA AT-ONCE PLUS PACK CREACION Y FANTASIA 179.900 pts
PACK II AMIGA 2000, MONITOR 1084 S DISCO DURO 52 Mb PACK CREACION Y FANTASIA 209.900 pts
PACK III AMIGA 2000 CON 3 Mb DE RAM MONITOR 1084 S, DISCO DURO 52 Mb PACK CREACION Y FANTASIA 229.900 pts

AMIGA 500 + MONITOR 1084S

99.900

PACK
Creación y Fantasía
- Deluxe Point
- Deluxe Music
- Deluxe Video
- Budokan
- Alter the War
- A.M.C.
+ 100 Programmas

AMIGA 500 Plus

+ MONITOR 1084S

104.900

COMPATIBLES

139.900

SL 386 SX 16 Mhz 1 Mb - 40 Mb HD VGA Color 189.900
SL 386 SX 16 Mhz 1 Mb - 100 Mb HD VGA Color ... 219.900
SL 386 SX 20 Mhz 1 Mb - 50 Mb HD VGA Color 219.900

Commodore COMPATIBLES

LC-386 **139.900**

CARACTERISTICAS

- AT - 286/ 16 Mhz
- UNIDAD DE DISCO 3 1/2 HD 1.44 Mb.
- MEMORIA RAM 1 Mb. AMPLIABLE A 4 Mb
- DISCO DURO 40 Mb.
- MONITOR VGA COLOR
- SOFTWARE: MS DOS 5.0 DE MICROSOFT
- MANUALES DE USUARIO Y MS DOS EN CASTELLANO
- Y RATON DE REGALO

Impresoras

STAR LC-20
9 Agujas / 180 CPS
80 Columnas
31.900

STAR LC-200 Color
9 Agujas / 225 CPS
80 Columnas
41.900

STAR LC 24-200
24 Agujas / 225 CPS
80 Columnas
57.900
Color **67.900**

COMPATIBLES CON PC, AMIGA Y ATARI.
DE REGALO EL CABLE

VARIOS

DISQUETERA 3 1/2	14.900
DISQUETERA 5 1/4	19.900
DISQUETERA A-2000	11.900
DIGI VIEW	23.900
ACTION REPLAY	13.500
RATON	3.600
RATON OPTICO	7.900
SCANNER 400 DPI	31.900

DCV: Digitalizador 16 millones de colores.
Salida directa a video, Frame Buffer 99.000

ACELERADORAS

22 Mhz 30-882 1 Mb	129.000
33 Mhz 30-882 4 Mb	249.000
50 Mhz 30-882 4 Mb	319.000

DISCOS DUROS GVP

A-500 52 Mb	83.900
A-500 105 Mb	119.900
A-2000 52 Mb	67.500
A-2000 105 Mb	109.900

AMPLIACIONES

AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 512 K RELOJ A-500	7.900
AMPLIACION 2 Mb A-500	23.900
AMPLIACION 2 Mb - 8 Mb A-2000	32.900
AMPLIACION RX A-500 1 Mb - 8 Mb	24.500

GENLOCKS

GENLOCK GST 40	47.900
GENLOCK GST 40 Y/C	53.900
GENLOCK GST 40 GOLD SP Y/C	109.900
GENLOCK GST GOLD PRO Y/C	190.000
GENLOCK ROCCEN	29.900

CDTV

CDTV	109.900
EDTV COMPUTER PACK	29.900

SONIDO

Audio Master IV	13.900
Sound Master	23.900
Amos Mital+Scamp	23.900
Perfect Sound	14.900
Angis Sonix	13.000
Midi	9.995

DISCOS VIRGENES

10 DISCOS 3 1/2	795
50 DISCOS 3 1/2	3.490
10 discos 5 1/4	495
10 discos 3"	3.900
10 discos 3 1/2 HD	1.500
10 discos 5 1/4 HD	995

MODEM

Modem 2400	17.900
Modem A2000	19.900
Modem 2400+	27.900
A.Yalk III	13.500

SOFTWARE

Maxipon Plus	11.500
Kind Words	13.500
Deluxe Point IV	24.900
Audiomaster IV	11.500
TV'Show	13.500
Disney Animation	16.500
Amos Comp.	6.900
Amos Creator	9.995
Amos 3D	7.900
Real 3D	25.900
Devpac V. 3.0	11.900
Pagestream V. 2.2	11.500
Prowrite V. 3.2	19.900
Super Base Professional 4	57.500
TV Show V. 2.0	11.500
High Speed Pascal	17.000
HiSoft Basic Professional	5.900
Professional Draw V. 2.1	23.000
Professional Page V. 3.0	33.900
Letrice Hias C.V. 5.10	34.500

AMIGA 3000

25 Mhz DISCO DURO 52 Mb 299.900
25 Mhz DISCO DURO 105 Mb 329.900
MONITOR COLOR 1960 64.900

AT ONCE PLUS

44.900

AT ONCE 7,2 MHZ 39.900

HAZ COMPATIBLE TU AMIGA

- CPU 80286 a 16 MHZ
- 512 K adicionales
- Coprocesador matemático 80C287 opcional
- VGA, EGA, Monócoloro, CGA 16 colores
- Soporta todas las salidas del Amiga
- Muy facil de instalar

AT ONCE ATARI 39.900

ATARI 520 STE

44.900 ptas.

PERIFERICOS

Disquetera 3 1/2	16.900
Ratón 280 DPI + PAD	3.600
Ratón Optico + PAD	7.200
Tarjeta PC AT ONCE	39.900
Supra Modem 2400	18.900
Supra Modem 2400 Plus	30.900
Almohadilla Ratón	995
Cable Modem	1.100

ATARI 520 STE 49.900
ATARI 1040 STE 77.900
ATARI 1040 STE 59.900
MONITOR MONOCR. 14" 26.900
MONITOR COLOR 14" 59.900

- Sofón
- Lorna
- Paris Dakar
- Sherman M4
- Music Maker
- Omnicron Basic
- Hyper Pain

MAIL soft

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

(91) 527 39 34

TEL: (91) 539 04 75
 (91) 534 34 24
 FAX: (91) 467 59 54

HORARIOS

NOVEDADES NOVEDADES NOVEDADES

SUPER NOVEDADES PROXIMOS LANZAMIENTOS

TITULO	SPECTRUM AMSTRAD	AMSTRAD DISCO 3	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
AIR COMBAT			5900	5900
AIR LAND SEA			4990	
ATOMANO			3900	3500
BONANZA BROSS	1200	2250		2250
EXITOS PC II			4990	
FORMATO	2100	2900		3900
G-LOCK	1200	2250		2250
GOBLINS			3995	3995
HOT RUBBER			2500	2500
MANCHESTER EUROPA	1200	2450	3150	2850
MEGABOX II	2100	3100	5100	5100
MY PACK IS RICH			4495	4495
PACK MAX	1750	2950		
PACK SEA SOFT			4495	4495
PARAGLIDING		2500	2850	2850
PITGHTER	1500	2500	3900	3900
ROD LAND	1500	2500		3500
SPACE CRUSADE	1700	2500		3990
SPACE GUN				2750
STRIP POKER II DELUXE			3450	3450
TERMINATOR 2	1350	2250	2250	2250
THE SIMPSONS	1350	2250	2850	2850
TIP OFF				
TITUS THE FOX				

SUPER EXITOS

TITULO	SPECTRUM AMSTRAD	COMMODORE	AMSTRAD DISCO 3	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
3D CONSTRUCTION KIT	3900	3900	1900	2900	2900
AGE				3995	3995
AIR SEA SUPREMACY	1900		1500	1900	1900
ALEX STORM	1200	1200	2250		2250
ARMADA (ESTRATEGIA)				2850	2850
BABY JO				2850	2850
BLUE BROTHER		1395	3850	2850	2850
BORDINO (ESTRATEGIA)				2850	2850
BOSTON BOMB CLUB				2500	2500
CALIFORNIA GAMES II				2250	
CELEGA GTA	1200	1300	2250		2250
CHIP CHALLENGER	1200	1200	2250	2250	2250
DARBYMAN	1350	1350	2250		2250
DEATHBRINGER				2950	2950
DESARIO TOTAL	1350	1350	2250		2250
DRAGON OF FLAME	1900	1900	2850	2850	2850
EL GRAN HALCON	1200	1200	2250		2250
EMILYN HUGHES	1100	1100	2250		2250
ENGLAND CAMP EUROPA	1200	1200	2250	2250	2250
EUROPEAN SUPERLEAGUE	1100		2250	2250	2250
F-16	2250	2250		4950	4950
F-19 STEALTH FIGHTER	2850	2850		5990	5990
FASCINATION				3995	3995
FINAL FIGHT	1200	1200	2250		2250
FOOTBALL MAN W/CLIP ED	1200	1200	2250	1595	1595
FOOTBALL MANAGER II	595	595	1495	1495	1495
GAUNTLET III	1200	1200	2250		2250
GAZZA II	1200	1200	2250	2250	2250
GOLDEN AXE	1200	1200	2250		2250
GOLDEN EAGLE				2990	2990
GRENINS 2	1200		2250	3500	
HEROES OF THE LANCE	1200	1300	2250	3990	3990
HEROQUEST	1200	1200	2250	3500	3500
HEROQUEST EXPANSION	1200		2500	3500	3500
IRON LORD	1200			3900	3900
JAMES BOND COLLECTION	1500	1500		3900	3900
KICK OFF	595	595	1495		1495
KICK OFF II	1200	1200	2250	3995	3995
LEMMINGS				2500	2500
LONE WOLF	1200	1200	2250	2850	2850
MAJESTY ISLAND				3995	3995
MERCY	1200	1200	2250		2250
NIGHTY BOMB JACK				3900	3900
MONACO GRAND PRIX	1200	1200	2250		2250
NIGHTSHIT	2850	2850	3200	3990	3990
NORIE Y SUR	1200	1200	2250		
OCTUBRE ROJO	1200	1200	2250	3300	2250
OH NO MORE LEMMINGS				2500	2500
PACK DYNAMIC 92	1750	1750	2500	4900	4900
PACK WINNING TEAM	1800	1800	3900		3900
PANZA KICK BOXING			2250	2500	2500
PREDATOR 2	1200	1200	2250	2250	2250
PREHISTORIK				2500	2500
PRO TENNIS TOUR II				3900	3900
R-TYPE II				3450	
RAZAS DE NOCHE	1200	1200	2250	2850	2850
RBI 2 BASEBALL	1500	1500	2250	2950	2950
REGRESO AL FUTURO III	1200	1200	2250	2250	2250
RICK DANQUEROUS II	1200	1200	2250	2250	2250
ROBOCOP II	1250	1250	2250		2250
ROBOZONE	1200	1200	2250	2250	2250
SHADOW DANCER	1200	1200	2250		2250
SHERMAN M4			995	995	995
STRIDER II	1200	1200	2250		2250
SUPER OFF ROAD RACER	1200	1200	2250	2850	2850
SUPER SPACE INVADERS	1500	1500	2500	3900	3900
TENNIS CLIP			995	995	995
TOKI				2250	2250
TORTUGAS NINJA	1050		2250	2850	2850
TOUR 91	1200		2250		2250
TURRICAN II	1200	1200	2250		2250
W.C. BOXING MANAGER	1200	1200	2250	2850	2850
W.C. SQUASH	1200	1200	2250	3150	3150
WORLD CLASS RUGBY	1200	1200	2250	3150	3150

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
CARMEN SAN DIEGO	5500	5900
CRIMEN WAVE	3990	3990
ELITE+	4990	4990
F-15 II	6990	6990
F-15 II MISIONES	2250	
FUTURE WAR	4490	4490
GUNSHIP 2000	6490	
INDIANA ADY CASTELLANO	5490	5490
LINKS	5490	
LOOM	3990	3990
M-1 BANK PLATOON	6990	6990
MANIAC MANSION	3990	3990
MIG 29 FULCRUM	3990	3990
MURDER IN SPACE	4490	4490
OPERATION STEALTH	3990	3990
POWERMONSTER	2900	2900
RACE ROAD TYCOON	5990	5990
SECRET OF MONKEY ISLAND	5990	5990
SILENT SERVICE II	6990	6990
SPACE ACE II	8995	3995
THE SECRET WEAPONS	5990	
THEIR FINEST MISSION	1990	1990

PRODUCTO ESPECIAL PRODUCTO ESPECIAL

WAR GAMES JUEGOS DE ESTRATEGIA WAR GAMES

2x1 AMSTRAD DISCO

Flying Shark / Glauy Force	1.900
Tiger Road / Street Fighter	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robocop / Batman	1.900
Cabal / Operation Wolf	1.900
Bubble Bubble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Crazy cars / Super Sprint	1.900
Renegade / Target Renegade	1.900
Gauntlet / Gauntlet 2	1.900
Dragon Ninja / Cp. Thunderbolt	1.900
Arkanoid / Arkanoid 2	1.900
Chase H.Q. / Wec Le Mans	1.900
Thunderblade / 1943	1.900
Nightride / Vigilante	1.900
Indy I / Indy II	1.900
Grain Beret / Combat School	1.900
Hyper Sports / Match Day II	1.900
Star Wars / Ralenna Jedi	1.900
Last Ninja 2 / Renegade III	1.900
Barbarian / Barbarian II	1.900
Rambo / Rambo III	1.900
Impossible Mission / Impossible Mission II	1.900
Panmania / Proland	1.900
Beach Volley / A. Tie Break	1.900
Tetris / Poo Up	1.900

EXITOS PC 5 1/4 - 3 1/2

JUEGOS DE 1200' ptas.



Si prefieres hacer tu pedido por carta, recorta este cupón y envíalo a:
MAIL SOFT, Paseo Sta. María de la Cabeza, 1 28045 MADRID
 - TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL IVA
 - TODOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA
 - SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000, LLAMANOS POR TELEFONO
 - PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

Envía este cupón a Mail Soft, Pº Santa María de la Cabeza, 1, 28045 MADRID

NOMBRE APELLIDOS	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
DIRECCION COMPLETA		
POBLACION	PROVINCIA	
TELEFONO	C.P.	
MODELO ORDENADOR		
Nº CLIENTE		
<input type="checkbox"/> NUEVO CLIENTE		
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO		
GASTOS ENVIO		250
TOTAL		

PUNTO de MIRA

El cambio de imagen de los wargames

BATTLE ISLE

Ubi Soft es una casa de software cuyas producciones siempre resultan sorprendentes, o al menos a mi me lo parecen. Tienen una enorme capacidad para hacer de una temática a priori aburrida y vista mil veces, algo totalmente nuevo. Esto es exactamente lo que ocurre con el juego que voy a comentar.

- UBI
- Disponible: AMIGA, ST, PC
- V. Comentada: AMIGA
- Wargame/Arcade

Cuando uno piensa en un wargame, a menos que le gusten con locura, sabe que sólo el primer turno de la partida puede durar toda una tarde

tranquilamente. Entonces se lo piensa mejor y decide echar unos marcianitos y ver así la destrucción antes de que se haga de noche. Sin embargo, Ubi Soft nos presenta un juego de guerra, con un aspecto similar al de los wargames convencionales -celdas hexagonales, fichas y combates- pero con un desarrollo bastante más ágil e interesante, que garantiza que en una tarde puedes jugar un montón de partidas "completas" sobre distintos mapas y con armas de todo tipo. Hechas estas consideraciones, vamos a echar unas partiditas a ver qué pasa.

ORDENO Y MANDO

No me entretendré en el argumento del juego, -va sobre luchas espaciales y nuestro objetivo es salvar la Tierra-, directamente intentaré describir su desarrollo.

Lo primero, es que se puede jugar contra otro jugador o contra el ordenador. La posición de cada contendiente y los movimientos se siguen simultáneamente con la pantalla dividida en dos partes, en cada una de las cuales evoluciona uno de los rivales. Esto añade velocidad al juego, con el consiguiente incremento de adicción que supone.

En cada turno un jugador realiza órdenes de movimiento, mientras que el otro lo hace con las de ataque. Tras finalizar el turno, se producirán automáticamente y rápidamente las secuencias de combate, para después cumplirse las órdenes de movimiento de las unidades supervivientes.

Las secuencias de combate, sin ser gran cosa, son animadas y puedes ver cómo son destruidos los tanques y demás. Siempre será mejor que la fría estadística de las bajas de cada bando, algo bastante habitual en este tipo de juegos. Terminado el turno, se invierten los papeles y así sucesivamente.

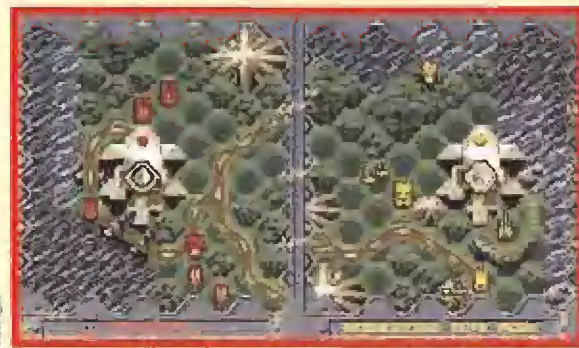
Con este sistema, se trata de evitar el "espionaje" que siempre hay entre dos jugadores. Es decir, esperar a ver qué mueve el contrario para ver lo que mueve yo. Como el ataque es anterior al movimiento del contrario, nunca podremos huir al ver que nos van a atacar. Tampoco podremos atacar a nuestro adversario como consecuencia de sus movimientos.

El comodísimo sistema para dar órdenes a cada unidad, junto con la técnica descrita anteriormente, logra que la acción no se pare nunca, que no haya "tiempos muertos" en la partida.

El sistema de órdenes consiste en colocar el cursor sobre la unidad a ordenar y pulsar el botón. Dependiendo hacia donde lo muevas podrás acceder al mapa, a información sobre la unidad, al ataque o a ordenar movimientos. Todo ello sencillo de aprender y fácil de usar.

COMBATE DE ALTURA

Hay gran variedad de unidades de combate y vienen todas ellas adecuadamente descritas en el manual de instrucciones. Por otra parte, el combate no se limita a



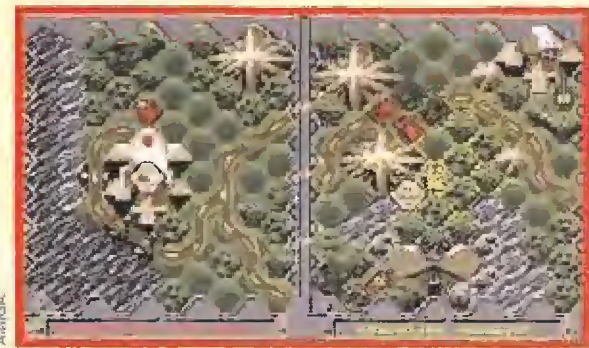
Para vencer al enemigo que tenemos enfrente podremos usar unidades de tierra, aéreas o incluso marinas.



Las características de cada uno de nuestros vehículos están permanentemente accesibles en una base de datos.



«Battle Isle» revitaliza un género que hasta ahora no daba mucha importancia a los gráficos y el sonido.



En el juego hay 32 escenarios y en todos ellos varían tanto los mapas como los ejércitos de cada enemigo.

tierra firme, pues hay unidades marinas (submarinos, cruceros...) y aéreas. Incluso existe un overcraft. Todas las unidades son originales y tienen un icono que las distingue claramente. Sus características principales son el terreno por el que se pueden mover, el alcance de sus armas, y el poder defensivo y de ataque.

De entre las unidades posibles destacan los Demons, que son la infantería de este juego, y poseen gran importancia pues sólo se puede ganar destruyendo todas las unidades enemigas o bien entrando en el cuartel general. Sin embargo, esto último sólo lo pueden hacer los citados Demons. Como en el juego contra el ordenador el enemigo tiene muchas más armas que nosotros, para vencer deberemos de planear una estrategia que permita conducir a los Demons al cuartel enemigo. Tenemos que tener en cuenta que los Demons tienen poca capacidad de movimiento, aunque pueden ir por todos los terrenos, y además son bastante vulnerables al fuego enemigo.

LA ADICION DE LA ESTRATEGIA

Los gráficos son excelentes, claros y funcionales y no existirán problemas para distinguir los pequeños iconos. Adicionalmente, las secuencias de toma de edificios y de fin de batalla están también muy bien realizadas y contribuyen a dar vivacidad al juego.

Aprovecho para referirme a la escena de presentación del juego, impecablemente realizada en los gráficos y en la música, y concentrada toda ella en un disco. Así podremos prescindir de ella una vez vista.

«Battle Isle» tiene una incesante melodía y numerosos efectos sonoros adecuados y bien hechos. La música va acompañada bien y no suele molestar cuando estás inmerso en el desarrollo del juego. En cualquier caso, si te molesta demasiado ya sabes lo que puedes hacer.

En cuanto a la adicción, -el mayor enemigo de un wargame cuando se encuentra ante un jugador de arcades- en esta ocasión gana el wargame, pues

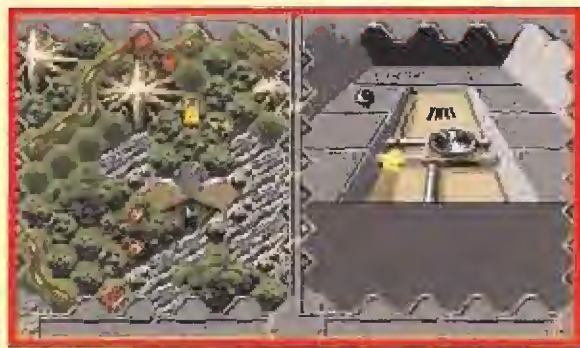
«Battle Isle» tiene múltiples elementos que contribuyen a crear adicción. Estos son la rapidez de desarrollo, la calidad de los gráficos, la facilidad para dar órdenes, la variedad de unidades de combate, así como el irresistible ansia de vencer en una isla para ver la siguiente.

También ofrece notas originales, como el sistema de juego y las unidades que se manejan, y el hecho de que todo el control se hace con el joystick.

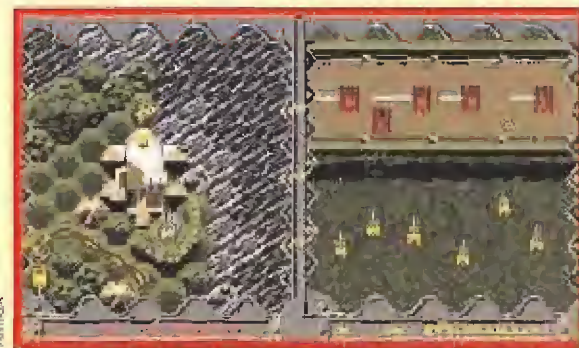
Si tuviéramos que definir el juego, lo podríamos hacer con cuatro palabras: "juego sencillo, estrategia compleja". Resulta muy complicado derrotar al ordenador, pues en el reparto de tropas suelen "barrer para casa". Resulta casi imposible con tus efectivos hacer frente a un ejército tan inmenso como el enemigo.

En fin, «Battle Isle» es un buen juego de guerra, que no de estrategia, que debe gustar a todos aquellos que han jugado alguna vez con soldaditos. También agradecerá, y esta vez no es tópico, al "matamarcianos". Piensa que por lo menos no tendrás que soltar el joystick.

F. H. G.



Todo el programa posee una gran variedad de secuencias intermedias que proporcionan una gran ambientación.



Los combates los podremos observar como si el juego fuera un arcade clásico en lugar de un "war game".



PUNTO de MIRA

Dos iguales para hoy TENNIS CUP II



Aunque no sea un gran programa, «Tennis Cup II» posee la suficiente calidad para los usuarios de Pc.



Tendremos la oportunidad de emular a nuestros ídolos en los más importantes torneos del mundo.

Ultimamente no hay buen juego que se libere de una segunda parte. «Tennis Cup» no podía ser menos. Este programa gozó de una merecida fama hace un par de años en Amiga y Atari. Quizás la aparición de esta continuación se deba a la necesidad de que también los usuarios de Pc dispusieran de un buen juego de tenis. Ahora nos toca a nosotros ver si Loriciel ha cumplido su objetivo.

- LORICIEL
- Disponible: PC
- T. Gráficas: EGA, VGA
- Simulador deportivo

Aunque un juego de tenis se le tienen que pedir varias cosas. La primera y la más importante es que sea simple de manejar. «Tennis Cup II» es sencillo y permite el uso de teclas o de joystick. Tiene la pega de que no se puede redefinir el teclado y si no poseemos un joystick el segundo jugador necesitará toda su habilidad para poder mover a su tenista por la cancha. ¡Podían haber colocado mejor las teclas estos chicos de Loriciel!



Aunque el juego gráficamente está muy bien, le faltan algunos detalles que le hubieran mejorado mucho.



Los golpes que podemos dar con nuestro jugador son casi tan complejos como en la realidad.

Lo segundo que le pedimos a cualquier simulador de tenis es eso mismo, que simule todos los golpes que se pueden dar en la realidad. Tampoco «Tennis Cup II» nos ha defraudado en este aspecto porque incluso permite que escojamos el porcentaje de efectividad en cada tipo de golpe de nuestros tenistas.

Un tercer punto importante es la posibilidad de elegir varios torneos, singles o dobles, contrincantes humanos o controlados por el ordenador y varios parámetros más del juego, como velocidad, entrenamiento o competición, pantalla dividida o no. «Tennis Cup II» ha hecho triplete y tampoco le faltan ninguna de estas opciones. Incluso existe una para que el Pc sea el encargado de mover a nuestro tenista hacia el lugar al que queremos dirigir la bola para que podamos concentrarnos en el golpe que vamos a dar.

A pesar de todo esto tenemos que confesaros que no nos ha terminado de gustar del todo el juego. Por varias razones, entre ellas encontramos algunos detalles que no contribuyen a enriquecer el resultado final. Por ejemplo, el ya comentado de la imposibilidad de definir las teclas o el que tampoco puedas poner tu nombre y juegues como Player 1 o Pepe... nombres definidos e imposibles de modificar, que dan una extraña impresión de carencia de originalidad en un



La opción de dobles también ha sido contemplada por los programadores, un tenista lo mueve el ordenador.

programa de indiscutible calidad técnica. La animación de los personajes tampoco es tan buena como debiera y se notan algunos saltos entre los movimientos; quizás sean para acelerar, pero los Pc's actuales no parecen necesitar de estos trucos de programación.

«Tennis Cup 2» tiene también muchas similitudes con la primera parte, incluso demasiadas. Da la impresión de ser una versión realizada para uso y disfrute de los nuevos usuarios que se han incorporado últimamente al mundo del Pc. Si esto es así, ¿por qué no realizar una versión para compatibles del original? En ese caso habrían sobrado los dos palitos que indican la continuación.

En resumen, interesante para los usuarios de Pc, pues sus cualidades pesan más que sus defectos, pero fácilmente sustituible por el original si posees un Atari o un Amiga.

J.G.V.



Con el agua al cuello

NO BUDDIES LAND

Inspirándose en un desarrollo muy al estilo de «Rainbow Islands», Expose Software, una compañía desconocida hasta el momento, nos ofrece una arcade sencillo pero a la vez sumamente jugable y de buena calidad técnica.



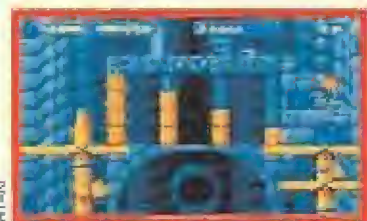
Nuestro objetivo en el juego es ascender, saltando de plataforma en plataforma, para llegar a lo alto de cada una de las torretas del castillo.



Si recogéis las suficientes monedas por el camino tendréis oportunidad de hacer interesantes compras una vez consigáis entrar en la tienda.

- EXPOSE SOFTWARE
- Disponible: ST, AMIGA
- V. Comentada: ATARI ST
- Arcade de plataformas

Dicen que en la variedad está el gusto, y pensamos que no sin razón, porque inmersos como estamos en un mundo del software cada vez más circunscrito al terreno de las licencias, los simuladores y las producciones complejas, de vez en cuando apetece, y mucho, algo como lo que nos ofrece la recién nacida compañía Expose:



«No Buddies Land» es una curiosa remezcla de juegos anteriores como «Nebulus» o «Rainbow Islands».

ni más ni menos que un sencillo arcade con cinco líneas de argumento, seis de instrucciones de manejo y ninguna de complicaciones innecesarias.

El juego en cuestión —que más que nunca es eso, algo que nos permite JUGAR sin necesidad de devanarnos los sesos durante horas— ha sido bautizado como «No buddies land», y en cierta forma, y en lo referente a su desarrollo, recoge el testigo dejado por dos producciones anteriores en el tiempo: «The Killing Game Show», y más directamente el exitoso «Rainbow Islands».



La tienda nos proporcionará importantes ayudas en nuestra ruta hacia las alturas.



Para conseguir triunfar en este divertido programa de plataformas vas a necesitar ante todo sangre fría.



La precisión en los saltos será imprescindible para lograr nuestro objetivo principal.

Decimos esto porque nuestro objetivo es controlar a un pequeño personaje en su intento de ascender saltando de plataforma en plataforma a través de escenarios que se desplazan con "scroll" vertical. Para darle emoción al asunto debemos realizar el recorrido a toda prisa, pues paulatinamente el mapeado se irá inundando, de forma tal que si no somos lo suficientemente rápidos perderemos una de nuestras vidas.

Aparte de la propia aparición de una buena cantidad de enemigos y trampas que pondrán a prueba una vez más nuestros reflejos, y con objeto de añadirle algo más de interés a un juego con un desarrollo tan sencillo, se nos ofrece la posibilidad de recoger durante nuestra aventura monedas, que en determinados momentos, y tras acceder a las tiendas, podremos intercambiar por diferentes objetos de utilidad como armas, vidas o unidades de energía.

No hay mucho más que decir sobre esta nueva producción, excepto que su calidad técnica es muy correcta y en determinados aspectos incluso brillante. Esto unido a las otras tres importantes cualidades que le definen, esto es, ser divertido, jugable y sencillo, da como resultado un programa que aunque no pasará a la historia merece gozar en el presente de sus diez minutos de fama, que diría Warhol.

J.E.B.



Historia de una decepción

HOT RUBBER

Una carátula sugerente como pocas, un atractivo tema, las carreras de motos, y la garantía de venir avalado por una leyenda del software del calibre de Palace, nos hacían prometernos muy felices acerca de este «Hot Rubber»

- PALACE
- Disponible: AMSTRAD, PC, ATARI ST, AMIGA
- V. Comentada: AMIGA
- Juego Deportivo

Si además a todos estos factores le añadimos la propia fascinación que sentimos por el mundo del motociclismo, y por la increíble belleza de esas máquinas de dos ruedas, en un país donde nombres como Angel Nieto, Sito Pons, Carlos Cardús, Aspar, Crivillé o Garriga han logrado que la afición y la pasión por este deporte se dispare a niveles inusitados, es lógico pensar que estuviéramos especialmente dispuestos a dejarnos maravillar por un programa del que casi esperábamos que viniese a ocupar el papel que dentro de los juegos de coches ostenta el excepcional «Lotus Turbo Esprit» de Gremlin.

El primer recelo por nuestra parte lo causó la aparición del logo de Microids en la caja del juego, compañía francesa que desde hace unos meses viene trabajando con Palace, a nuestro entender con unos resultados no demasiado estimulantes. Por otra parte, como usuarios de 16 bits que hemos sido desde la aparición de estas máquinas, no olvidamos el mal sabor de boca que la propia Microids nos dejó con una producción suya de hace algunos años, «500 c.c. Grand Prix», programa mediocre e injugable donde los haya.

Lo peor del caso es que una vez sobrepasadas las correspondientes pantallas de selección donde podemos alterar el número de jugadores (uno o dos), los controles (joystick o teclado), la motocicleta que queremos utilizar (hay cuatro diferentes) y el circuito en que queremos correr, nuestros pesimistas presagios se



El juego utiliza el típico sistema "split screen" para hacer más atractivo el desarrollo de la carrera.



La perspectiva tridimensional del circuito no es todo lo buena que debiera y repercute en el resultado final.

convierten en realidad y observamos en pantalla un juego que sólo ya por su aspecto empieza a no convencer....

En fin, lo cierto es que sobre esto se podría "hacer la vista gorda" si al menos el "scroll" fuera técnicamente bueno, el manejo de nuestra moto suave y sencillo, y los movimientos de máquinas y pilotos realistas, pero la verdad es que una vez sobre la pista lo que nos espera es un espectacular bailoteo de nuestra moto de un lado a otro de la pantalla intentando, aunque sólo sea por casualidad, tocar el asfalto con las

ruedas. Dicho de otra forma menos exagerada: el juego es casi inmanejable, difícil de controlar, brusco y no muy realista.

Dicho esto poco más de interés se puede añadir, excepto criticar que se utilice el sistema "split-screen" (cada jugador dispone de media pantalla para ver su carrera) incluso en la opción de un sólo jugador, cosa que por ejemplo Gremlin ya corrigió en la segunda parte de su «Lotus».

En fin, que Microids y Palace mano a mano han dado forma, en nuestra modesta opinión a toda una decepción llamada

«Hot Rubber». Juzgar ahora vosotros mismos si nos equivocamos o no.

J.E.B.



NUEVO EN ESPAÑA

¡TUS JUEGOS FAVORITOS EN RELOJ!

Ahora ya puedes jugar como loco al Tetris o al Super Mario en cualquier parte...

¡Pídenoslo y te lo enviaremos por correo hoy mismo!



Hora, despertador y Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

P.V.P. 3.950 ptas. Sin gastos adicionales de envío



Hora, despertador y Super Mario III (4 niveles). Incorpora 16 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

P.V.P. 3.950 ptas. Sin gastos adicionales de envío

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos 4, 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):
 Reloj Tetris.....P.V.P. 3.950 ptas.
 Reloj Super Mario Bros III.....P.V.P. 3.950 ptas.

NOMBRE..... APELLIDOS.....
DOMICILIO..... LOCALIDAD.....
PROVINCIA..... CODIGO POSTAL..... TELEFONO.....

Forma de pago:

Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
 Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.....
 Contra reembolso
 Tarjeta de crédito VISA nº
 Fecha de caducidad de la tarjeta.....
Titular de la tarjeta (si es distinto).....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma

PUNTO de MIRA

Guerra al narcotraficante ALCATRAZ

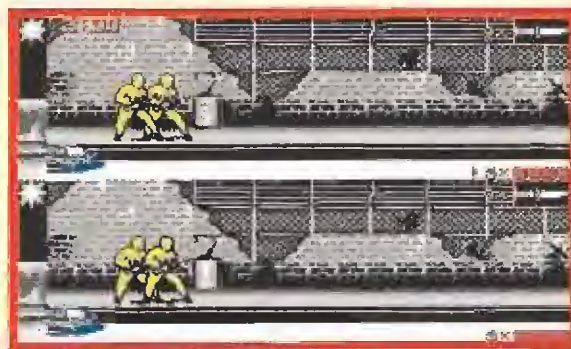
Hace más de un año que nos llegó una demo con lo que sería el siguiente juego de la compañía francesa Infogrames. Su nombre era «Alcatraz» y ninguno de nosotros pensó que pasaría tanto tiempo hasta poder verlo enteramente terminado. Es más, incluso habíamos imaginado que se quedaría definitivamente en el baúl de los recuerdos. Está claro que nos equivocamos, por fin «Alcatraz» está aquí.

- INFOGRAMES
- Disponible: AMIGA, ATARI
- V. Comentada: AMIGA
- Arcade

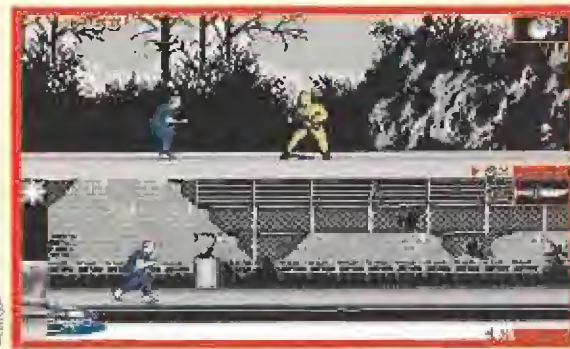
Alcatraz ha sufrido innumerables retrasos y muchos cambios, por eso la versión definitiva del juego no se parece en nada a aquella que vimos hace tiempo. Este es uno de los proyectos que

casi se quedan en el tintero y sólo el interés personal de los autores de la idea ha logrado que llegase a buen fin.

La acción de «Alcatraz» transcurre en un futuro cercano. Tras un terremoto en la ciudad de San Francisco, la prisión queda en manos de un grupo de narcotraficantes comandados por Miguel Tardiez, un capo de lo peorcito. Aquí entramos nosotros: nuestra misión, como miembros del cuerpo especial



«Alcatraz» es uno de esos programas cuya salida se retrasa constantemente por una u otra razón.



Quizás lo más interesante del juego sea la opción para simultanear la aventura con un amigete.

antidroga del ejército americano es infiltrarnos en el antiguo penal y detener a Tardiez. Para ello vamos a tener que enfrentarnos a los secuaces del capo, que, por supuesto, están armados hasta los dientes y dispuestos a todo con tal de impedirnos el paso.

El juego es un arcade en el que no hay fases propiamente dichas. Tenemos que completar tres misiones unidas entre sí por niveles similares. La primera nos lleva hasta los barracones. El camino estará plagado de enemigos que encontraremos en un desarrollo de scroll lateral en

el que priman nuestros reflejos para disparar antes que nuestros adversarios. Una vez llegados a los barracones pasaremos a una fase de visión en tres dimensiones. Si logramos completar la misión, —encontrar unos papeles que involucran al capo—, volveremos a un nivel de scroll lateral en el que nos tendremos que dirigir a otro edificio: la fábrica de la cárcel. Allí, de nuevo visión en tres dimensiones para conseguir colocar dos bombas en el laboratorio oculto tras sus paredes. Una vez lograda su destrucción tendremos que

escalar los muros del bloque de celdas para pasar a otro nivel igual al anterior para realizar la última misión: capturar a Tardiez.

Tanta espera nos había hecho concebir la esperanza de que «Alcatraz» fuera un súper juego. No vamos a ocultar más que nos ha decepcionado algo. Si recordáis un programa llamado «Hostages» os podéis hacer una idea de lo que es este nuevo lanzamiento de Infogrames. Los gráficos están prácticamente calcados, la música es parecida y las fases son las mismas. Por supuesto

SPACE GUN

TAITO

ERBE

ocean

ATARI ST
CBM AMIGA
SPECTRUM

Cuando la Operación Thunderbolt se enfrenta a una fuerza alien letal, solamente hay una manera de sobrevivir... controlar SPACE GUN. Rescata a la tripulación de una nave de cargamento con destino a la Tierra y que ha sido secuestrada por una forma de vida desconocida. Aniquila estas horrendas criaturas a través de todos los niveles en la nave espacial usando tu potente armamento. Hay un arsenal de "especiales" a tu disposición.

BLADE

SPACE GUN te da la fuerza y el poder...
¿Podrás aguantarlo?

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA: ERBE SOFTWARE, SERRANO, 240, MADRID 28016. TELEF. (91) 458 16 58

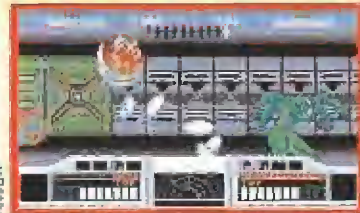
Operación: machacar al alien SPACE GUN

En el año 2039 el hombre ha colonizado todos los planetas del Sistema Solar y comienza a colocar estaciones espaciales en las estrellas más cercanas. En una de ellas se ha perdido el contacto con el control de la Tierra.

- OCEAN
- Disponible: SPECTRUM, C64, ATARI ST, AMIGA
- V. Comentada: AMIGA
- Arcade

Space Gun es un nombre simple que define perfectamente la filosofía de esta nueva conversión de un conocido coin-op de Taito. El juego no consiste más que en disparar sobre todo lo que se mueva, siempre y cuando no sea un humano, en el más puro estilo «Operation Wolf», es decir, en primera persona, desplazando un punto de mira con el ratón por la pantalla.

Ocean, además, siguiendo su estilo de los últimos tiempos ha realizado un arcade con una enorme dificultad. Ya no basta con un solo disparo para matar a los aliens. Necesitaremos vaciar el cargador de nuestro arma para ver cómo saltan en pedazos. El programa tiene varios niveles en los que lo único



De nuevo es una poderosa invasión extraterrestre la que amenaza la seguridad de nuestro planeta.



«Space Gun» posee unos aceptables gráficos de gran tamaño que se mueven con mucha suavidad.

El desarrollo de «Space gun» es clavado a «Operation Wolf», aunque ahora pueden participar dos personas simultáneamente en la matanza. Tendréis, como en la máquina primitiva, scroll automático, rehén a los que no debéis disparar y cuyo rescate nos dará puntos, municiones y armas especiales ocultas que aparecen tras ametrallar un lugar concreto, grandes gráficos y un elevado grado de adicción.

Hay que confesar que Ocean sabe hacer bien las cosas porque a pesar de la total falta de originalidad de «Space gun» el juego es técnicamente irreprochable. Incluso posee una muy buena banda sonora. Lo que ocurre con él y aunque reconozcamos que es muy adictivo es que vuelve a machacar sobre lo mismo. «Depredador II», «Beast Busters» y ahora «Space gun», tres calcos de un clásico de los que sólo se salva este último. Un claro y triste ejemplo de lo que está ocurriendo en los últimos tiempos. Muchos programas copias de programas que a su vez ya eran copias de programas.



Tendremos que enfrentarnos con diferentes tipos de enemigos e incluso con perros entrenados para matar.



La realización del programa es casi idéntica al excepcional «Hostages», un clásico de reconocido prestigio.



Dentro de los edificios cambiará nuestra perspectiva, convirtiéndose en tridimensional.

también hay algunas pequeñas diferencias. En «Alcatraz» pueden jugar dos personas simultáneamente —en pantallas divididas— y se pueden recoger armas por el camino. Poco más. «Hostages» era un buen juego. «Alcatraz» también lo es. Lo que ocurre es que tantos cambios hacían presagiar algo diferente y más original. Eso es precisamente lo que falla en el programa.

La verdad es que «Alcatraz» es entretenido, se deja jugar con facilidad y desafiar a Tardiez en modo dos jugadores es bastante interesante.

No penséis que es un juego en el que hay que estar disparando continuamente. Los enemigos aparecen con la cadencia suficiente como para que no sea muy difícil ir abriéndonos camino. Con un poco de habilidad «Alcatraz» será un juego de esos que se puede terminar sin necesidad de pokes y trucos. En conclusión «Alcatraz», el programa más esperado de Infogrames, está bien hecho y es fácil de jugar. Pero si buscáis originalidad hacedlo en otro sitio. Aquí no la encontraréis.

J.G.V.



Lamentablemente el programa carece casi absolutamente de originalidad, repitiendo esquemas clásicos.



Los enemigos de final de fase, enormes y peligrosos, no podían faltar en un arcade de estas características.

que varían son los decorados, muy poco, y los enemigos, cada vez más repugnantes. Un detalle que nos ha llamado la atención es ver como los grafistas de «Space Gun» no se han cortado un pelo y nos «deleitan» con enormes chorros de sangre, extraterrestres decapitados o mutilados, montones de restos humanos... una alegría para la vista. Violencia gratuita que a nuestro entender sobra. Se puede «matar» igual sin que nos salpique la sangre.

J.G.V.



- 1 TITUS THE FOX
TITUS (Atari St, Amiga, PC)
- 2 THE GAMES WINTER CHALLENGE
ACCOLADE (PC)
- 3 BONANZA BROS
U.S.GOLD (Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)
- 4 HEIMDALL
CORE DESIGN (Atari St, Amiga)
- 5 POPULOUS II
BULLFROG (Atari St, Amiga, PC)
- 6 GUNSHIP 2000
MICROPROSE (PC)
- 7 SIM EARTH
MAXIS. (PC)
- 8 ANOTHER WORLD
DELPHINE (Atari St, Amiga, PC)
- 9 PSYBORG
LORICIEL (Atari St, Amiga, PC)
- 10 F117 A STEALTH FIGHTER
MICROPROSE (PC)
- 11 PARAGLIDING
LORICIEL (Amstrad, Atari St, Amiga, PC)
- 12 CASTLES
INTERPLAY (PC)
- 13 WOLFCHILD
CORE DESIGN (Atari St, Amiga)
- 14 BATTLE ISLE
UBI SOFT (Atari St, Amiga, PC)
- 15 SON SHU SI
EXPOSE (Atari St, Amiga)
- 16 ROBOCOD
MILLENIUM (Atari St, Amiga)
- 17 EL VIAJE DE COLON
MICRONET (PC)
- 18 ALCATRAZ
INFOGRAMES (Atari St, Amiga, PC)
- 19 SPACE GUN
OCEAN (Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)
- 20 TENNIS CUP 2
LORICIEL (PC)

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.

AD JUNTO de MIRA

Aventureros de segunda mano

CHICHEN ITZA

Las aventuras conversacionales de texto no están en su mejor momento. AD no parece haberse enterado y con cada lanzamiento intenta revitalizar un género que hoy por hoy parece superado. Esta, su última aventura, pone fin a una trilogía que comenzó con Cozumel y tal vez sea el último paso antes de adentrarse en otros terrenos más acordes con los tiempos.



La zona de pantalla dedicada a la presentación de los gráficos es diminuta, y la calidad de estos no muy elevada.



El género de las aventuras conversacionales ha evolucionado demasiado como para que "Chichen Itza" convenga.

- AD
- Disponible: SPECTRUM, C64, AMSTRAD, MSX, ATARI ST, PC, AMIGA
- V. Comentada: AMIGA
- Aventura Conversacional

Lamentamos ser tan duros, pero «Chichen Itza» decepciona desde el primer momento. Creemos que es un grave error que AD haya decidido chocar una y otra vez con el mismo muro que le impide llegar al gran público. Esta vez esperábamos que los aires de renovación hubieran golpeado a la compañía valenciana y nos deleitaran con un programa que aprovechara al máximo las capacidades en los dieciseis bits. Craso error, ya que nada hay en él que resulte especialmente brillante.

Comencemos por el principio. La primera pantalla, un amasijo de pixels en el que se adivina la carátula del juego es un claro ejemplo de lo que no se debe hacer gráficamente. Luego, una vez de lleno en el programa

descubriréis que la pantalla se divide en dos partes: la superior incluye una imagen diminuta del lugar donde nos encontramos, que ni ayuda ni es descriptiva para orientarnos, y la inferior es la ventana de textos.

Nadie niega que las aventuras conversacionales son un género que cuenta ya con muchos aficionados, pero lo lógico sería incluir alguna novedad para atraer a nuevos usuarios. AD no lo hace y ese es su error.

Todo lo demás, parser y argumento, lo tienen superado y es similar al resto de los programas de la saga. «Chichen Itza» es el mismo programa de siempre, lo que no dice mucho en su favor.

En cualquier caso, preferimos pensar en el futuro y ahora que la trilogía ha terminado, tal vez sus nuevos proyectos les permitan dar rienda suelta a su imaginación, facultad que sabemos no les falta aunque últimamente la tengan un poco olvidada.

J.G.V.



Con este programa se cierra la trilogía que AD inició con «Los templos sagrados» y continuó con «Cozumel».



"Un juego algo desfasado que pone fin la trilogía."

Vuelo hacia la aventura

PARAGLIDING



Lo mejor de este curioso simulador de Loriciel es su sencillez, que nos permite manejarlo sólo con cinco teclas.



En el manual se incluyen unas breves pero sustanciosas instrucciones con todas las claves del vuelo en parapente.



El factor primordial a tener en cuenta es saber aprovechar las corrientes de aire ascendente para elevarnos.



Muchos serán los obstáculos contra los que podremos estrellarnos si no volamos a suficiente altura.

El parapente está dejando a un lado su carácter minoritario para establecerse como una deporte practicado por un número cada vez mayor de aficionados. Seguramente por ello Loriciel ha creído oportuno convertirlo en tema central de este nuevo simulador bautizado como «Paragliding».

- LORICIEL
- Disponible: AMSTRAD, PC, ATARI ST, AMIGA
- V. Comentada: ATARI ST
- Simulador deportivo

Seguramente a estas alturas no es necesario que os recordemos que una de las mayores virtudes que poseen los simuladores, sean del tipo que sean, es permitirnos disfrutar de las auténticas emociones que podríamos experimentar en la vida real practicando algún deporte o pilotando algún tipo de vehículo.

Por ello, quienes no se sientan muy motivados a lanzarse así por las buenas a sobrevolar las alturas, sin más ayuda que una especie de paracaídas llamado parapente, grupo en el que se incluye el autor de estas líneas, agradecerán la iniciativa de Loriciel de permitirnos gracias a su simulador experimentar sin vértigos ni riesgo alguno la nada

sencilla aventura de surcar los cielos con uno de estos ingenios voladores.

El juego nos ofrece un completo menú de opciones en el que es posible desde lanzarnos a una sesión de práctica compuesta por tres pruebas diferentes, a inscribirnos dentro de diversas competiciones en las que, en solitario o compitiendo contra otros jugadores, deberemos demostrar nuestra maestría en el vuelo con parapente.

Para ello, y en caso de que seamos novatos en la materia, será muy conveniente no sólo que hagamos uso de la oportuna opción de práctica que el juego incluye, sino también que realicemos una detenida y atenta lectura del manual de instrucciones del programa, donde se nos revelan los más mínimos detalles para adentrarnos en los secretos básicos del manejo del parapente y de la utilización de las corrientes de aire.



Una imagen tan bonita como triste, ya que la veremos en caso de que demos con nuestros huesos contra el suelo.



Aterrizar es uno de los procesos más delicados, pues requiere grandes dosis de habilidad y precisión.



La pantalla que nos permite seleccionar la nacionalidad de cada jugador es realmente curiosa y divertida.

La mejor virtud del programa es su sencillez de manejo y su jugabilidad, ya que Loriciel ha dejado a un lado el intento de realizar algo profesional y ha preferido centrarse en crear un programa con más de juego que de simulador. Aunque esto defraude a los expertos en el tema, agrada a quienes sin saber nada del vuelo en parapente quieren pasar un rato entretenido sin más pretensiones.

Tampoco hubiera estado de más un esfuerzo por parte de sus programadores de mejorar algunos aspectos técnicos del programa, pues si bien estos son bastante correctos en todo momento, en ciertos temas como el scroll de pantalla o la calidad gráfica se podían haber logrado resultados más notables.

J.E.B.



"Un juego interesante que podría haber sido un bombazo."

Agradar sin convencer

SON SHU SI

De origen francés, y bajo la distribución de sus compatriotas Loriciel, llega a nuestro país una de las primeras producciones de Expose Software, «Son Shu Si», nombre tras el que se esconde un arcade de desigual calidad.



Si somos lo suficientemente hábiles podremos descubrir puertas secretas que conducen a zonas de bonus.



Una de las pocas ayudas para nuestra misión: en las tiendas es posible adquirir gran cantidad de objetos.

- EXPOSE SOFTWARE
- Disponible: ST, AMIGA
- V. Comentada: ATARI ST
- Arcade

Realmente, en el momento de comenzar a escribir estas líneas, pasamos por unos instantes de duda. La cosa es más o menos así: ¿cuál debería ser la opinión final sobre un juego que aunque demuestra a las claras que sus autores le han dedicado horas y horas de trabajo no llega a entusiasmar en ningún momento? Dicho de otra forma, ¿se puede decir de un programa con buenos gráficos, bastantes niveles y variaciones en su desarrollo, que es malo?...

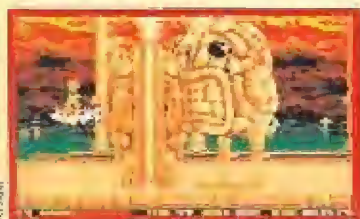
Parece que no, pero lo cierto es que lo peor de este «Son Shu Si» es que, aunque reúne una buena cantidad de virtudes, en conjunto resulta un tanto soso y falto de



Esta gigantesca y hermosa puerta nos conducirá tras ser atravesada hacia una nueva zona del juego.



El juego incluye en su desarrollo fases muy variadas, como ésta en la que volamos sobre una nube.



Como en cualquier arcade que se precie, no faltan a la cita los habituales enemigos de final de fase.

gracia. Es como si para realizar un plato se combinasen los mejores manjares del mundo, pero de una forma tan poco hábil, que una vez juntos no resultasen ni apetitosos ni demasiado gratos al paladar.

El argumento, que parece más "un relleno" que una idea que haya dado origen al programa, nos cuenta que Son Shu Si, un valeroso guerrero, ha sido requerido por las habitantes de la isla Shou Seou para derrotar a Taar-Ka, un diabólico mago autor del conjuro que ha postrado en el lecho, víctima de una desconocida e incurable enfermedad, al rey de la isla.

Una vez en pantalla lo que nos encontramos es un típico arcade de "scroll" horizontal que reúne sin reparos en su desarrollo elementos "prestados" de muchos otros juegos anteriores, con plataformas, tiendas en las que cambiar las monedas recogidas por diferentes objetos, enemigos de final de fase, habitaciones secretas, multitud de bonus repartidos a lo largo del mapeado, y en general nada especialmente original pero sí bien hecho.

La conclusión final, ya lo decíamos en un principio, es un tanto confusa: nos encontramos ante un juego muy trabajado, bastante bien programado, y con un notable tratamiento del colorido. Lo malo es que al jugarlo uno no encuentra demasiados alicientes que le motiven a volver a cargarlo una y otra vez.

J.E.B.



164
PÁGINAS
25
NOVEDADES
43
COMENTARIOS
2
MAPAS GIGANTES
3
SUPERVIEWS
20
LOCURAS
1
BAZOOKA
30
TRUCOS

Y
1.000.000
DE ILUSIONES

ENTRE PATOS ANDA EL JUEGO

QUACKSHOT

■ MEGADRIVE
■ Arcade

Para que adivinarais quién es el protagonista de este juego sólo haría falta que os diéramos cuatro pistas: es un pato, tiene un tío multimillonario, tres sobrinos jóvenes castores y le dan unos tremendos berrinches cuando las cosas no le salen como quiere. Un personaje como él sólo arriesgaría su vida si estuviera en juego una tremenda cantidad de pasta "gansa". Donald tiene ante él la más difícil aventura de su vida. Y vosotros también.

Un tesoro escondido en un remoto lugar del mundo, una banda de facinerosos capitaneados por Patapalo, el archimale más conocido del mundo Disney, y un pato con malas pulgas se han unido para traer a nuestra Megadrive uno de los mejores juegos de la temporada.

Nuestra misión consiste en encontrar las valiosas posesiones del Rey Garuzia y nuestro mayor problema es que no sabemos dónde están. Así que tendremos que recorrer los lugares más recónditos de nuestro planeta recogiendo pistas hasta hallar el escondrijo del ansiado tesoro. Por el camino deberemos enfrentarnos con Patapalo y sus secuaces que también desea igualar las riquezas del Tío Gilito y nos persigue incansablemente.

Para defendernos contamos con uno de los últimos inventos de Ugenio Tarconi: el aturdidor atómico, una especie de desatascador que atonta unos segundos a nuestros enemigos permitiéndonos una precipitada y segura fuga. A lo largo de la aventura podremos emplear otras armas, pistola de palomitas de maíz, pistola de chicle, aturdidores de varios colores... más efectivas pero con munición limitada.

Los malos de turno también dejarán caer objetos al inmovilizarlos. Objetos que nos devolverán la energía o nos ayudarán a proseguir la aventura otorgándonos más munición, puntos o "guindillas", una súper arma que hace que a Donald le dé un ataque de nervios y destruya a todos los enemigos de los alrededores.

«Quackshot» es un arcade de habilidad en el que no sólo hay que tener buenos reflejos sino en el que habrá que descubrir cómo atravesar determinadas zonas y además calcular al milímetro cada uno de nuestros saltos y movimientos. Una de sus mayores ventajas es que a pesar de que en un principio parece algo complicado es muy fácil progresar en el juego con la práctica. Sus programadores parecen haber medido esta vez muy cuidadosamente el grado de dificultad y han conseguido un cartucho muy pero que muy adictivo.

Donald tampoco se merecía menos que su compañero Mickey y al igual que el popular ratón en «Castle of Illusion» y «Fantasia» nuestro patuno



amigo ha sido recreado con una envidiable y sorprendente perfección gráfica. Sus movimientos son fluidos y completos, dando la impresión de que en vez de un videojuego estamos asistiendo en directo a la proyección de una película de dibujos animados cuyo protagonista principal responde rápidamente a nuestras órdenes.

Si Disney levantara la cabeza estamos seguros de que estaría orgulloso del resultado final de «Quackshot». A una realización técnica impecable se ha unido un elevado nivel de adicción y los ingredientes se han completado con un argumento interesante y una soberbia presentación, la música y el sonido es lo que quizás desentone un poco, pero todo se puede perdonar en juegos tan buenos como éste.

J.G.V.



ESTA CARA ME SUENA

SLIDER

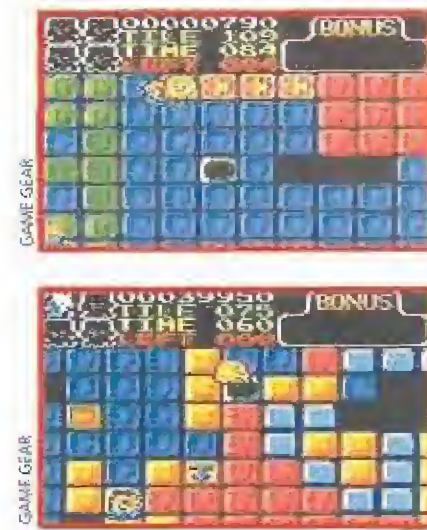
■ GAME GEAR
■ Arcade

Aunque a lo largo de su trayectoria en el mundo del software Loricel nos ha ofrecido muy buenos títulos, nosotros en particular recordamos el que puede considerarse su primer "bombazo", «Skweek», un divertido arcade protagonizado por un personaje que cosechó miles de adeptos.

Lo que nos llega ahora es la conversión de este popular juego para Game Gear, inexplicablemente rebautizada como «Slider», cosa que nos da ocasión a plantear una cuestión que seguramente quedará sin respuesta: ¿por qué se cambia el nombre de algunos juegos cuando se realiza su conversión?

En fin, pasemos por alto este asunto y analicemos la calidad y el desarrollo de este nuevo cartucho, que nos propone la tarea de descontaminar por completo el mundo de Rozen, donde nació nuestro héroe, convertido en un insalubre lugar por los perversos Señores de la Escoria.

Para conseguirlo tendremos que pintar de rosa los suelos de los 99 niveles en que está dividido el planeta. Estos están tapizados por pequeñas baldosas cuadradas en su mayor parte de color azul (basta con que pasemos sobre ellas para conseguirlo). Sin embargo existen otras baldosas con símbolos pintados que esconden sorpresas. Para descubrirlas sólo tendremos que pisarlas y observar sus efectos, que son de los más variados: destruir los enemi-



gos en pantalla, tele-transportarnos, ir en una dirección, etc...

También podremos recoger objetos destinados bien a mejorar nuestras armas o bien a incrementar nuestra puntuación, las vidas, o el tiempo para completar el nivel. Incluso existe un objeto especial que nos hará pasar automáticamente a otro nivel.

Con todos estos elementos la lucha contra los enemigos que nos acosarán no sólo resultará menos desigual, sino también muy divertida, cualidad ésta que nos parece en general la más destacable de este «Slider», un cartucho francamente recomendable y con una calidad técnica casi tan impecable como la que en su día nos ofrecieron las versiones de 16 bits del propio «Skweek».

J.E.B.



TRAS LAS HUELLAS DEL TETRIS

BLOCK OUT

■ LYNX
■ Habilidad

Block Out es a Lynx lo mismo que «Columns» es a Sega y «Tetris» a Nintendo. Con esto creemos que ya os hemos dicho casi todo lo que podéis esperar de esta nueva versión inspirada en el «Tetris», que vió la luz hace algún tiempo para Pc y Amiga de la mano de la compañía alemana Rainbow Arts y que ahora llega la portátil de Atari.

Ambos programas tienen, en esencia, el mismo objetivo, o sea hacer líneas colocando una serie de fichas que van cayendo cada vez más deprisa, sólo que en el caso de «Block Out» el desarrollo es en tres dimensiones.

Este tipo de juegos puede despertar tanto pasiones como odios, pero lo que no se le puede negar es que es todo adicción y que no hay nadie que no haya pasado un buen rato jugando con él. Ahora tenéis la oportunidad de echar una partidita en los sitios más inverosímiles con vuestra portátil.

Una de las críticas que siempre se han hecho a «Block Out» es que su manejo exigía el control de demasiadas teclas. Por ejemplo las versiones para ordenador necesitan más de nueve para realizar todas las rotaciones posibles. En Lynx estas posibilidades se han limitado y el pad más uno de los botones, es suficiente para rotar lo necesario la ficha. Esta simplicidad se ha llevado a cabo a costa de eliminar una de las posibilidades de movimiento que las otras versiones si poseían.

«Block Out» es divertido y algo complicado de manejar, pero lo importante verdaderamente es que es muy adictivo. El cartucho te permitirá modificar el juego a tu gusto; por ejemplo es posible cambiar las dimensiones del pozo donde las fichas caen, la forma de éstas y la velocidad de caída.

Puede que «Block Out» no sea un programa que lleve al límite las posibilidades de la Lynx, pero se deja jugar con facilidad, lo que, estaréis de acuerdo con nosotros, es su objetivo principal.

J.G.V.



AQUÍ HAY RATÓN ENCERRADO

MICKY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

■ MASTER SYSTEM
■ Arcade

Y dijo Sega... ¡Hágase el «Castle of Illusion» para Megadrive! Y se hizo, y Sega vió que era bueno, y perseveró, y entonces fue el «Castle of Illusion» de Game Gear, y era tal el orgullo de Sega que finalmente expresó su voluntad de forma clara y rotunda: ¡Que sea el «Castle of Illusion» de Master System!

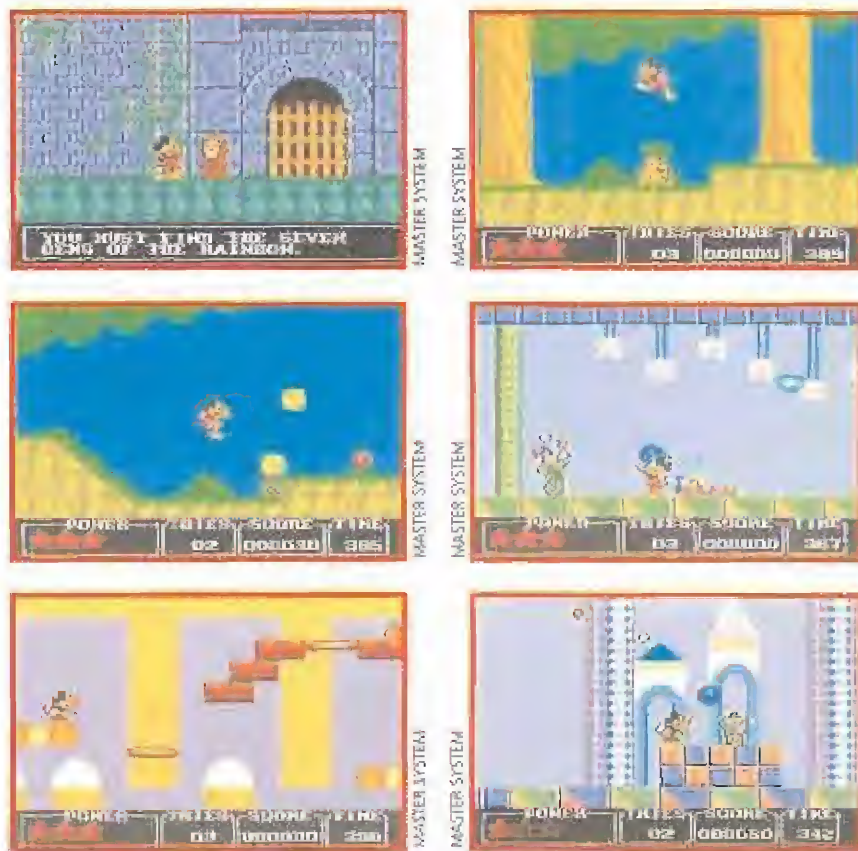
Pues sí, se cumplió la voluntad divina de Sega y ya tenemos disponible para nuestra consola la última de las versiones que quedaba por aparecer del estupendo y divertido arcade, que con el entrañable Mickey Mouse como protagonista, pudieron ya disfrutar anteriormente los usuarios de Megadrive y Game Gear.

El juego en cuestión es un colorista arcade de plataformas en el más puro estilo «Mario Bros», que entre otras cosas cuenta con algunos de los más bonitos gráficos y mejores movimientos que hemos tenido oportunidad de ver en la Master System, dejando a un lado «Sonic», que, como ya hemos comentado en alguna ocasión, es caso aparte.

Nuestra misión no es otra que rescatar a nuestra amada Minnie, secuestrada por la perversa bruja Mizrabel, para lo cual tendremos necesariamente que internarnos en el Castillo del Engaño (Castle of Illusion) y recuperar las siete Gemas del Arco Iris, con cuyo poder podremos derrotar fácilmente a Mizrabel.

El juego está dividido en seis niveles de mapeado laberíntico, por cuyo trazado pululan una nada despreciable cantidad de enemigos. Para librarnos de estos desagradables adversarios disponemos de dos sistemas: bien saltar sobre ellos y pisotearlos para que no puedan levantar cabeza, o bien recoger algún objeto contundente y arrojárselo sin perder un segundo.

En cualquier caso y como ya ocurría con el mencionado «Mario Bros», el juego es mucho más que eso, y a lo largo de su desarrollo haremos frente a multitud de trampas



y variadas sorpresas, y la propia inercia que posee nuestro personaje al moverse se convertirá en una constante fuente de problemas para continuar con vida.

En definitiva, que si al atractivo que supone por si mismo poder contemplar las andanzas del personaje más popular de Disney en nuestra consola, le añadimos el hecho de que «Castle of Illusion» es un divertido —aunque algo difícilillo, para qué vamos a negarlo— arcade de gran calidad técnica y buenos gráficos, no queda más remedio que concluir estas líneas afirmando que este cartucho es absolutamente imprescindible.

J.E.B.



EL AMULETO DE LA BUENA SUERTE

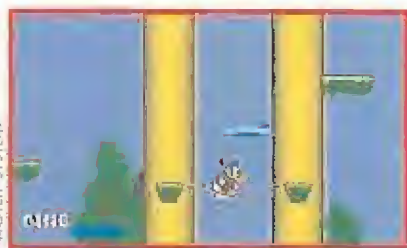
THE LUCKY DIME CAPER STARRING DONALD DUCK



■ MASTER SYSTEM
■ Arcade de plataformas

Mágica de Hechizo, la bruja más mala de todas las brujas, ha robado las cuatro monedas de la suerte que el Tío Gilito había regalado a sus parientes más cercanos y además ha secuestrado a sus tres pequeños sobrinos. Donald ha recibido el encargo del millonario, —quién increíblemente también ha ofrecido una recompensa—, de recuperar las monedas y de paso, si puede, a Juanito, Jorgito y Jaimito.

«The Lucky Dime...» es un nombre muy largo para un simple arcade de plataformas en el que manejamos a un Pato Donald dispuesto a todo. Armado con un enorme mazo que aplastará a sus enemigos y capaz de dar unos tremendos saltos, parece un canguro más que un pato. Tendrá que recorrer seis lugares diferentes del mundo hasta conseguir alcanzar el castillo de Mágica, donde se encuentra la perversa hechicera. Donald, en el más puro estilo Mario, puede también eliminar a los malos saltando sobre ellos. Cuando mueran dejarán caer una serie de objetos que podremos recoger: estrellas de la suerte —si nuestro pato coge cinco se torna invencible durante unos breves segundos—, platos para atacar a los enemigos a distancia, y diamantes que le proporcionarán puntos y vidas extras.



El juego también cuenta con un tiempo límite para completar cada fase, como todo buen arcade que se precie. Podéis comprobar que sus creadores no se han exprimido la cabeza y el juego no resulta en conjunto demasiado original.

Sólo los más habilidosos seréis capaces de penetrar profundamente en esta aventura del pato más popular del mundo, porque la dificultad del juego es verdaderamente endiablada. Demasiada en muchas ocasiones, lo que lleva a un sentimiento de frustración al jugador y la consiguiente pérdida de adicción. No nos cansaremos de repetir que no se debe confundir adicción con dificultad y es una lástima ver como una y otra vez los programadores se estrellan con sus creaciones. «The Lucky Dime...» tiene unos gráficos aceptables, el mejor el de Donald, lo mismo que sus características técnicas, pero le estropea lo difícil que es.

Ya véis, pudo haber sido el equivalente al «Quackshot» de Megadrive pero se ha quedado en solamente «Quack...». Donald, aunque sólo fuera por la fama que posee, se merecía algo mucho mejor.

J.G.V.



GALOPA Y CORTA EL VIENTO

PHELIOS

■ MEGADRIVE
■ Arcade

Un malvado perverso como pocos, un héroe de probada valentía y arrojo, y una bella princesa secuestrada por el primero y en espera de ser rescatada por el segundo, son los tres ingredientes básicos que dan lugar al argumento de una lista de juegos tan extensa, que si tratásemos de enumerar llenaría páginas y páginas de nuestra revista.

No vamos a hacerlo, por supuesto, ya que en realidad nuestra tarea no es otra que analizar la calidad de «Phelios», un nuevo cartucho para nuestra Megadrive que eso sí, tiene como punto de partida un argumento inspirado en los antes mencionados tres inefables personajes.

Dejando a un lado la escasa inspiración inicial de planteamientos del juego, entramos dentro de otro terreno donde «Phelios» tampoco se nos muestra especialmente innovador: su desarrollo. Este no es otro que el mismo que desde hace mucho nos han ofrecido los más clásicos masacra-marcianos de «scroll» vertical, si bien el hecho de que la historia tenga un fuerte componente mitológico, así como que nuestro héroe surque los cielos a lomos de un bonito caballo-volador, nos hace recordar títulos como «Dragon Spirit» o «Saint Dragon» y «Dragon Breed», aunque estos dos últimos juegos poseían «scroll» horizontal y no vertical.



Dicho esto queda sin embargo cerrado el capítulo de críticas al que de forma somera se puede someter a este «Phelios», ya que por lo demás se revela como un brillante arcade de bonitos gráficos, excelente concepción técnica y más que destacable jugabilidad, lo cual es sin duda todo que se le puede pedir a un cartucho y más concretamente a un buen arcade.

Por lo tanto no es un secreto que lo que nos espera son una buena cantidad de niveles infestados de enemigos dispuestos a acabar con nosotros, guardianes de final de fase, cápsulas con «extras» que podemos recoger y todos los elementos típicos de los juegos del género.

Ya lo sabéis, no es original, no aporta nada nuevo, pero es tan bueno como jugable. Juzgar vosotros mismos.

J.E.B.



UN GOLF MUY PARTICULAR

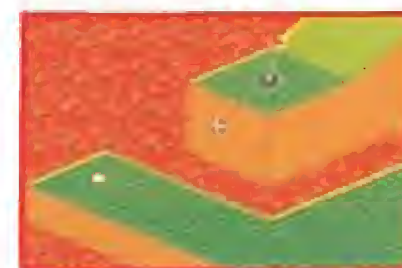
PUTT AND PUTTER

■ GAME GEAR
■ Juego de golf

El golf ha sido siempre, y continúa siéndolo, uno de los deportes más versionados para todo tipo de ordenadores y consolas; prueba de ello son las decenas de juegos que han llevado a la pantalla, con mejor o peor fortuna, los secretos de su práctica. «Putt and Putter» nos presenta una extraña mezcla con toques de pinball, billar y golf, muy en la línea del clásico «Zany Golf» pero con una calidad gráfica bastante inferior.

El juego está dividido en varios «hoyos» de pequeño tamaño, poca longitud y extrañas formas, como el golf. La primera impresión que se tiene es que como nos pasemos de fuerza en el golpe nuestra pelota caerá al abismo y perderemos una jugada, pero, tranquilos, eso no puede ocurrir porque rebota, en los bordes del hoyo, como en el billar. El toque pinball a este «Putt and Putter» se lo dan los objetos que hay en nuestro camino, de varias y diversas formas, ya que tienen un efecto como el de los «flippers» y «bumpers» de las típicas máquinas del millón.

El verdadero interés de este juego viene cuando conectamos dos consolas y nos enfrentamos contra un



DONALD DUCK



UN JUEGO DE MIEDO

GHOSTBUSTERS II

■ GAME BOY
■ Arcade

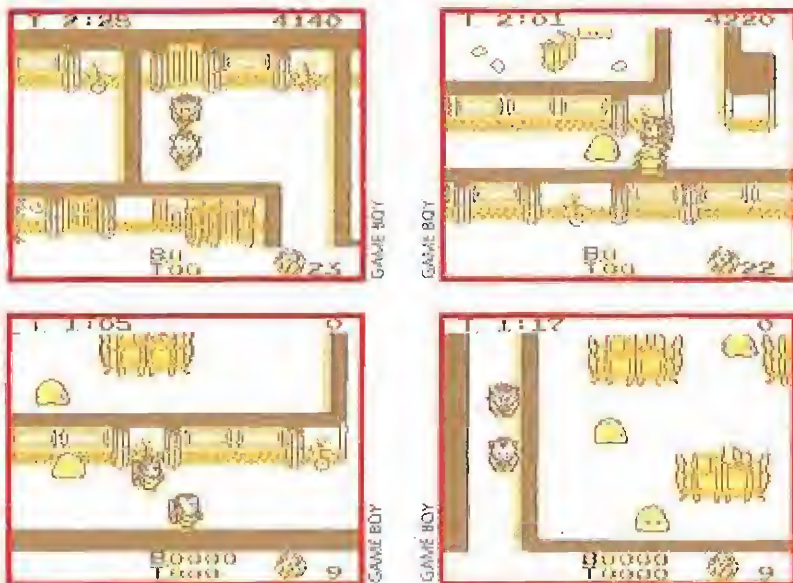
Cuando los muebles de tu casa se muevan solos, cuando el ruido de las cadenas de tu fantasma favorito no te dejen dormir... llama a los Cazafantasmas.

Al igual que en la película del mismo nombre, nuestros amigos tienen ante sí la difícil misión de rescatar al hijo de Dana, Oscar, secuestrado por el espíritu de Vigo, una criatura con muy malas pulgas.

Para lograrlo deberás elegir a dos Cazafantasmas, uno de ellos llevará la pistola de protones que atonta a los espíritus

y el otro la aspiradora que los almacena. Nosotros sólo tenemos control sobre el primero aunque el segundo nos seguirá de cerca; nuestro mayor problema será protegerle y conseguir que no se quede atascado en el camino. Recorreremos las oficinas de la ciudad, infectadas por extrañas criaturas, y de vez en cuando encontraremos a alguno de nuestros compañeros Cazafantasmas, que nos entregarán super armas que nos facilitarán un poco las cosas.

«Ghostbusters II» es un juego bastante adictivo, bien realizado y con unos gráficos que muestran caricaturas de los "protas" de la película. Un buen cartucho para Game Boy que aunque no siga demasiado el guión del film promete diversión durante muchas horas. J.G.V.



¡QUE LOCURA DE FAMILIA!

THE SIMPSONS: BART VS THE SPACE MUTANTS



■ NES
■ Video-aventura

Aunque por desgracia las aventuras de la familia norteamericana más alocada de todos los tiempos hayan desaparecido hace ya algún tiempo de las pantallas de nuestros televisores, a los video-adictos nos queda el recurso de echar mano del cartucho que Acclaim nos ofrece: ni más ni menos que nuevas peripecias de los Simpsons, dentro de un juego que ha sido bautizado como «Bart contra los Mutantes del Espacio».

Su hilo argumental tiene un inesperado comienzo: Bart se aburre una de esas tórridas noches de verano en las que resulta difícil pegar ojo. De repente, un intenso resplandor le ciega... ¡Mosquis, pero si es un platillo volante!

En efecto, Bart se acaba de convertir en el único testigo de la llegada a la Tierra de una extraña raza alienígena de intenciones bastante poco amistosas. De hecho, de forma inmediata han comenzado la construcción de una potente máquina destinada a producir armamento en grandes cantidades, que eso sí, precisa de ciertos ingredientes, que ahora los invasores, adoptando la forma humana tratan de conseguir.

Por tanto, nuestro objetivo es tratar de detenerles, y para ello, controlando al pequeño Bart, tendremos que hacer frente a cinco originales fases de variado desarrollo. En la primera tendremos que colorear ciertos objetos; en la segunda recuperar sombreros; en la tercera destruir globos de colores; en la cuarta apoderarnos de algunos de los rótulos del Museo de Historia Natural de Springfield, y en la última encontrar 16 barras de combustible nuclear.

El juego no es demasiado brillante a nivel gráfico, pero a medida que se avanza en la misión y se descubre su original desarrollo, -impregnado todo ello del característico sentido del humor de los Simpsons-, convence más y más, hasta el punto de recomendaros que tratéis por vosotros mismos de ayudar a Bart a multiplicar por cero a los mutantes.

J.E.B.

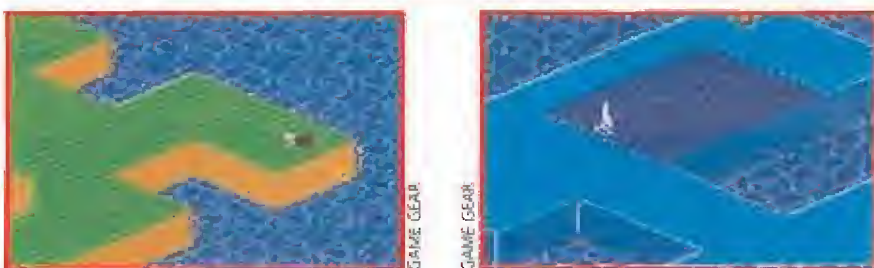


amigo. Hasta entonces nuestra única misión será hacer una y otra vez los hoyos, intentando usar el menor número de golpes, o sea, hacerlo, usando el argot, bajo par.

Por supuesto olvidados de elegir palo, no existe tal posibilidad. Sólo tenemos opción a regular la fuerza del disparo y su dirección. Quizás esta falta de opciones es lo que hace que «Putt and Putter» quede un poco deslavazado, como un híbrido extraño que no atrae excesivamente. Si tenemos en cuenta, además, que la mayor parte de los juegos de golf que existen en el mercado incluyen decenas de opciones, en principio parece que nos encontramos ante un cartucho bastante simple. Su desarrollo, con un poco de interés por nuestra parte, puede llegar a ser entretenido, pero en un primer vistazo, ni los gráficos ni el sonido, -tristemente penoso-, nos atraerán demasiado.

«Putt and Putter» para llegar a la categoría de buen cartucho debería ofrecer más, o al menos dar esa impresión. El resultado final se queda solamente en un juego medianamente divertido que necesita poco espíritu crítico para entretener. Solo para los menos exigentes.

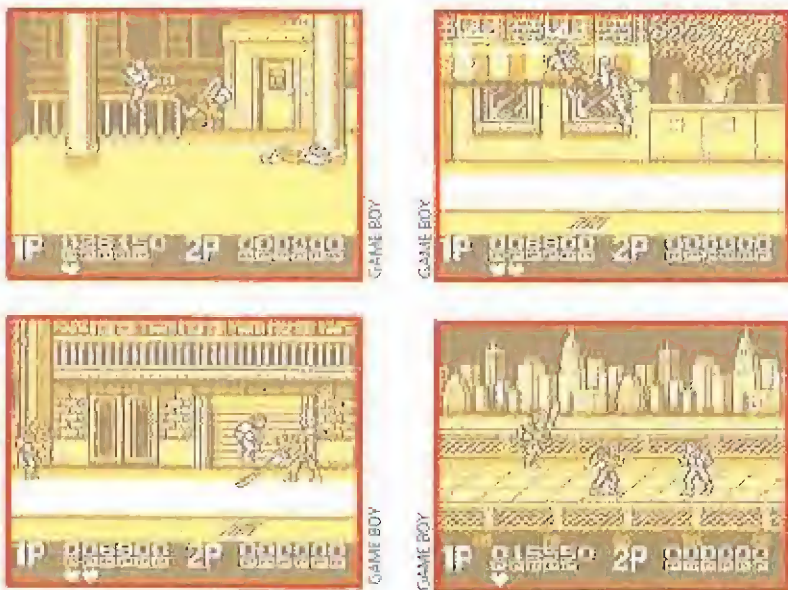
J.G.V.



VIDEO CONSOLAS

EL PUÑO QUE NO CESA

DOUBLE DRAGON II



- GAME BOY
- Artes marciales

Cuentan los estudiosos del periodismo que la crítica de cine más concisa y dura de la historia fue más o menos así: «En el cine XXXX se ha estrenado una nueva película «XXXXX»... ¿Por qué?»

No vamos a ser tan duros con este «Double Dragon II» de Game Boy, pero después de ver el primero, y comprobar como su continuación es casi idéntica, cabe efectivamente preguntarse: ¿para qué se han molestado en hacer una segunda parte calca- da a la primera?

Sí, ya lo sabemos. Los fanáticos más radicales de los juegos de artes marciales nos dirán que si los gráficos son diferentes, que si los enemigos de final de fase también, que si nuestro personaje puede realizar algunos movimientos nuevos...

Bueno, pues qué queréis que os digamos. Será cierto, pero a la hora de la verdad -y os asegura-

mos que lo hemos contrastado en la práctica durante bastante tiempo- no hay la más mínima diferencia entre jugar con uno u otro juego.

El argumento, enrevesado como pocos, sí es nuevo, pero tampoco importan mucho las nuevas peripecias en las que hayan involucrado los hermanos Billy y Jimmy Lee, ya que no influyen de ningún modo en la acción.

«Double Dragon II» es un buen juego de artes marciales, no lo negamos, pero creemos que si conoces el primero esta secuela no tiene nada de original.

J.E.B.



¡QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE!

STAR WARS

- N.E.S.
- Arcade

“En una galaxia lejana, hace mucho, mucho tiempo...”

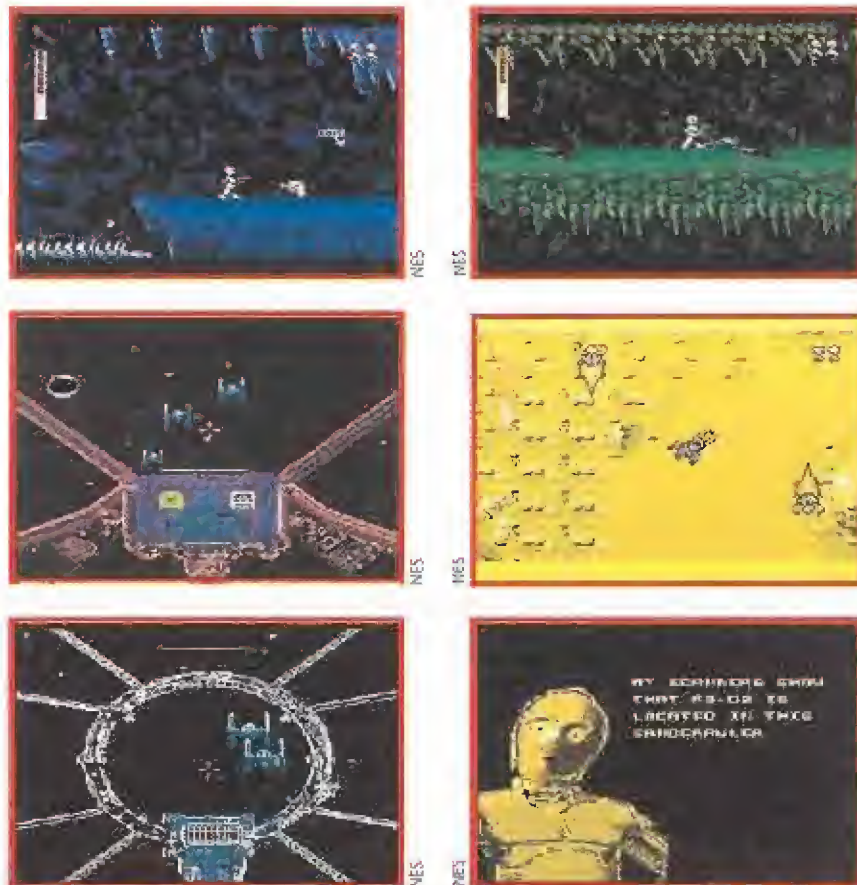
Con estas palabras desapareciendo en el espacio, empezaba la saga espacial más importante de la cinematografía moderna. Y con estas mismas palabras comienza la estupenda versión Nintendo de la primera película de la trilogía. Un comienzo verdaderamente interesante...

Seguro que todos vosotros habréis visto la película y disfrutado a tope con las andanzas de Luke Skywalker en su lucha contra el malvado Darth Vader. Este nuevo cartucho de N.E.S. sigue fielmente el argumento de la cinta y comienza en los desiertos de Tatooine llevándonos, en alas de la aventura, hasta la mismísima Estrella de la Muerte. Por el camino deberemos encontrar, lo que se constituye casi en la principal misión del juego, a nuestros amigos Obi Wan Kenobi, Leia, R2 D2 y Han Solo. Cada uno de ellos se encuentra oculto en un lugar diferente y son esenciales para proseguir la aventura. Imaginate qué harías en el Halcón Milenario si te has dejado a Han perdido en el puerto espacial de Mos Eisley...

Todo «Star Wars» está diseñado en modo de arcade. Los escondites de los protagonistas son laberintos con scrolles en cuatro sentidos, lugares repletos de enemigos que hay que eliminar para conseguir llegar a la zona donde se oculta el héroe de turno, Luke, naturalmente. Al principio éste sólo cuenta con un simple laser, para después encontrar diferentes armas con las que conseguir su objetivo.

Las únicas fases que encontraremos algo diferentes son aquellas que se sitúan a bordo del Halcón Milenario. En el puesto de artillero de la nave, con una vista en tres dimensiones del espacio ante nosotros, dispararemos con el láser a las naves del Imperio que intenten destruirnos.

El resultado final de esta mezcla entre videojuego y



película es francamente bueno. Hay que admitir, de todos modos, que «Star Wars» en algunos momentos se hace algo monótono, sin embargo en otros, el juego alcanza unas cotas de auténtica epopeya galáctica. Un difícil equilibrio que Lucasfilm se ha encargado de nivelar con su habilidad característica.

En cuanto a la dificultad, muy alta; preparaos artistas del joystick, porque todos los «bichos» que aparecen están aleccionados para convertirnos en «basura interestelar».

Bueno pues lo que estábamos esperando los fans de Lucas y los jugadores de la N.E.S. ya ha llegado. Lo mejor de todo es que no nos ha decepcionado en absoluto: posee adicción, gráficos y hasta buen sonido.

J.G.V.



Joystick 200



Mando pomo - eje

De sistema magnético (sin muelles), con 4 microrruptores. En caso de improbable avería, la pieza dañada es recambiable en unos segundos.

Pulsadores

2 pulsadores con disparo diferenciado, equipados de microrruptores, con capacidad para efectuar más de 10.000.000 de pulsaciones.

Conmutador - selector

Capacita al joystick Telemach-200, como el único en el mercado que se adapta a todos los ordenadores (SPECTRUM-MSX-AMSTRAD-COMMODORE-ATARI, etc.) para los PC incorporar la tarjeta Telemach.

NADIE SE RIE CUANDO ESTE PIRATA JUEGA CON MUÑECAS.

Esto puede convertirse en un dolor de cabeza para Guybrush.

Tras su victoria en Monkey Island II, Guybrush se ha convertido en un fanfarrón que cuenta una y otra vez como eliminó al temible pirata fantasma. Como no se embarque en una nueva aventura, terminará vendiendo su propio ron en el Bloody Lip Bar.

La venganza es su objetivo.

En Monkey Island I, los votos nupciales de LeChuck se esfumaron con la aparición de nuestro héroe. Ahora ha vuelto con una nueva promesa: ¡Vengarse de Guybrush Threepwood!

¿Quién llegará a poseer el Big Whoop?

Este legendario tesoro será para aquel que consiga encontrarlo, en lo que Guybrush se juega algo más que la vida: su reputación de pirata. Es su última oportunidad para ser considerado un pirata, en un barco pirata, bla, bla, bla...



Visita las lejanas islas y piérdete en ellas.

Escoge tu propio escenario desde Scabb Island a Phatt Island, y comprueba que tú estándar de juegos de calidad insuperable, inigualable, excelente, inmejorable... acaba de destrozarse (¡Monkey Island II es mejor!).

Con los personajes de la primera parte.

Stan vuelve con más empeño si cabe. También la sacerdotisa vudú, la Gobernadora Marley, los hombres de poca moral (piratas), etc. Lleno de gran cantidad de humor de ultratumba.

Increíbles gráficos VGA.

Secuestramos a 256 artistas de Los Angeles y los encerramos en el sótano hasta conseguir los gráficos que deseamos. Sólo hubo 12 bajas.

Increíble música y efectos sonoros.

Todos los compositores que necesitábamos estaban en bandas dedicadas a recordar la música de los 70. Así que creamos una melodía, pusimos unos cuantos efectos, y nos fuimos a casa a descansar.

Hemos hecho lo que hemos podido.

No somos perfectos, pero creemos que en gráficos, sonido, chistes y buenas historias nos acercamos bastante (¡y también cumplimos los presupuestos!).

Le Chuck's Revenge MONKEY ISLAND 2



Disfrutarás de los placeres más caros.



La charla de los isleños es algo enrevesada.



No todos los parajes son hospitalarios.

Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge™ and © 1991 LucasArts Entertainment Company. Todos los derechos reservados.

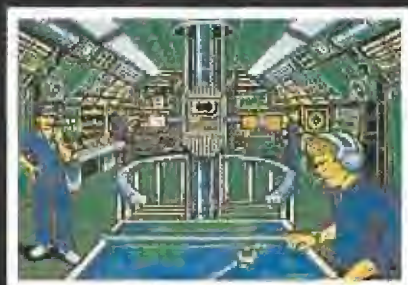
LucasArts
Lucasfilm Games



ERBE SOFTWARE • TEL.: 458 16 58
SERRANO, 240 • 28016 MADRID



Compilación disponible en PC



STORMOVIK: SOVIET ATTACK FIGHTER SU-25™
 La primera simulación de combate desde la perspectiva soviética.
 • Cientos de misiones desafiantes
 • Estructuras realistas tridimensionales
 • Trece vistas exteriores de tu avión



688 ATTACK SUB™
 Gobierno en sufragio de mil millones de dólares en las zonas más peligrosas del mundo.
 • Maneja el submarino US 688 o el Alfa soviético, más rápido
 • Diez escenarios distintos con infinitas posibilidades de juego
 • Gráficos tridimensionales e imágenes digitalizadas



INDIANAPOLIS 500®: THE SIMULATION
 The Greatest Spectacle in Racing™ es ahora la mejor simulación de carreras.
 • Compete contra 32 pilotos profesionales
 • Elige entre 3 coches diferentes o diseña uno propio
 • Repetición instantánea desde seis ángulos de cámara de TV

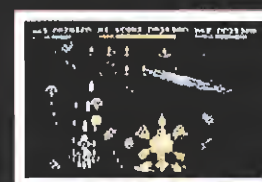
MEGA BOX 2

Mc Viril Collection

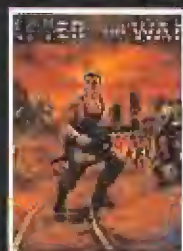
NAVY MOVES
 AFTER THE WAR
 SATAN
 NARCO POLICE
 MEGAPHOENIX
 HAMMER BOY



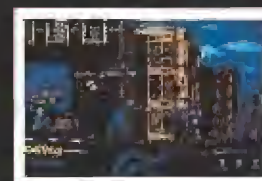
MEGAPHOENIX
 Un clásico de las máquinas recreativas en su versión de los 90. Los pájaros metálicos vienen acompañados de MEGAPHOENIX gigantescas naves aladas cargadas con mortíferos nuevos de protones. Tu nave, además del escudo de fuerza, puede acopiar cañones laterales y un turboláser frontal.



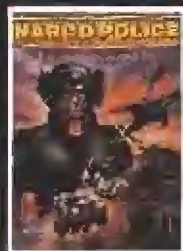
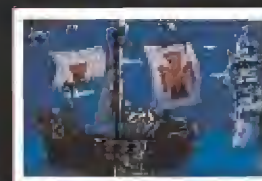
SATAN
 En algún lugar del tiempo perdido en la memoria, las fuerzas del mal se han apoderado del universo. Sólo un guerrero puede acabar con esta pesadilla. Guerreros, magos, lucha, magia... ¡Hay que acabar con Satan!



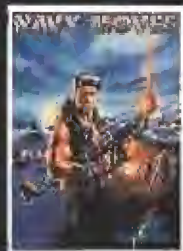
AFTER THE WAR
 Año 2019. Manhattan después de una guerra nuclear. A Jonathan Rogers le queda poco tiempo para huir a las colonias exteriores. ¡Por el amor de Dios! ¿Dónde está la maldita plataforma de lanzamiento?



HAMMER BOY
 Un juego 100% adictivo basado en las máquinas HAND-HELD. Nuestro personaje tiene que convencer a sus enemigos de que no entren a su fortaleza. Demuestra que no te faltan reflejos y que tu mazo de madera es el mejor argumento.



NARCO POLICE
 Combina la acción más trepidante en la pantalla con un planteamiento estratégico que podrás controlar desde tu terminal portátil. Dirige a tres unidades de policías en el asalto a un bunker de narcotraficantes.



NAVY MOVES
 Misión: Destruir el submarino nuclear enemigo, oculto en una base del Pacífico. La valiosa documentación conseguida por nuestros servicios secretos y los consejos del Mayor Mc Viril te ayudarán a conseguir tu objetivo.



Compilación disponible en:
 C64, SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, AMIGA,
 Atari ST y PC



DROSOFT Moratín, 52 - 4ª pcha. 28014 Madrid
 Tel. (91) 450 89 64

AVENTURA EN EL PAÍS DE NUNCA JAMÁS

Hook

PREVIEW

Pocas películas de Walt Disney han conseguido tanta fama como la que trataba de Peter Pan, el niño que no quería crecer. Steven Spielberg, enamorado de la historia, ha realizado una nueva versión que está a punto de ser estrenada en nuestro país. Y, por supuesto, también viene acompañada de su correspondiente programa de ordenador.



Dustin Hoffman interpreta en la película el papel de uno de los personajes más carismáticos de la historia: el Capitán Garfio. Un malvado, capaz de provocar más de una sonrisa.



Ocean, no podía ser de otra forma, ha sido la compañía encargada de realizar el juego.

Su argumento sigue la misma línea que el de la película. Peter Banning, Robin Williams en la realidad, es Peter Pan, sólo que ahora cuenta con cuarenta años y ha olvidado su pasado como niño. Está casado y es padre de dos hijos de once y siete años. El capitán Garfio, Dustin Hoffman, que todavía no ha olvidado a su antiguo enemigo ha decidido secuestrar a los niños y Peter Banning tiene que volver a calzarse el gorro verde para ir a rescatar a sus retoños.

El juego ha contado con el asesoramiento de los productores de la película. Tened en cuenta que Spielberg es un personaje tan maniático que gusta de controlar todo lo que tiene que ver con sus creaciones. El equipo de programación encargado de las diferentes versiones ha sido cuidadosamente escogido para

★ **Dirigir «Hook» era uno de los mayores sueños de Steven Spielberg, por eso ha puesto especial atención en su realización.**



Sólo si somos lo suficientemente hábiles como para no dejarnos capturar por el Capitán Garfio conseguiremos rescatar a los dos niños secuestrados.



En una historia de piratas no podía faltar una sucia y oscura taberna donde poder beber cantidades ingentes de ron hasta perder casi el sentido.



Todas las pantallas del juego encierran secretos que vamos a tener que descubrir para acabar la aventura con éxito total.



La isla está rodeada de embarcaderos donde descansan cientos de barcos capturados por los malvados piratas miembros de la tripulación de Hook.

que no se escapara ningún detalle. En él destacan Dawn Drake y Jonathan Dunn. La primera fue la encargada de realizar, entre otros, los gráficos del conocido «Batman, The caped crusader» y por eso ya tiene experiencia en las lides cinematográficas. El segundo es uno de los mejores músicos que Ocean tiene en plantilla y ha compuesto las bandas sonoras de infinidad de programas, entre ellos «Robocop» y «Wec Le Mans». Podéis comprobar que la poderosa compañía británica ha apostado sobre seguro en la realización de este «Hook».

Todas las labores de programación del código del juego se deben a Bobby Earl, un joven programador que nos ha concedido en exclusiva una corta pero interesante entrevista telefónica cuya transcripción podréis ver en estas mismas páginas.

«Hook» es uno de los proyectos a los que Ocean ha dedicado más tiempo en los últimos meses, su idea principal fue que estuviera listo para la fecha europea del estreno de la película y lo han conseguido. Ahora sólo falta que el resultado final cumpla las expectativas que se han propuesto. Nosotras por nuestra parte no dudamos en que «Hook» va a ser uno de los programas más interesantes de la temporada.

Por desgracia, tendremos que esperar todavía un poco para poder comprobarlo con nuestros propios ojos. Entretanto no estaría de más que fueráis viendo la película de Disney o incluso mejor, leyendo el libro de J.M. Barrie, una gran obra de la literatura universal, para que tengáis fresco en vuestras mentes la idea básica de una de las grandes películas del momento.

Spielberg y su «gancho» engancharán a todos. No lo dudéis. ■



LA PELÍCULA

Viaje al único país con dos soles y seis lunas

Peter Pan es uno de los pocos niños que se negaron a crecer y convertirse en adultos. Otros son el protagonista de la novela de Gunter Grass «El tambor de hojalata» y, por supuesto, el cineasta Steven Spielberg, pese a su barba y su reciente conversión al judaísmo, que es una religión muy antigua y adulta. Por eso, cuando los medios de comunicación anunciaron que el creador de «ET» e «Indiana Jones» iba a rodar las aventuras de Hook el capitán garfio, Peter Pan, Campanilla y el señor Smee en el País de Nunca Jamás, el único con dos soles y seis lunas, nos lo creímos.

Spielberg era el director perfecto para llevar a la pantalla grande la novela escrita en 1904 por el escocés James Matthew Barrie, convertida en 1953 en una película de dibujos animados por la factoría Disney.

En esta ocasión el reto era todavía mayor, ya que no sólo se trataba de volver a dar vida

a un «clásico», sino que la idea era hacerlo con personajes de carne y hueso, con la dificultad que siempre conlleva transformar en realista una historia tan fantástica.

El resultado fue que se disparó el presupuesto —las últimas estimaciones hablan de una cifra cercana a los 80 millones de dólares—, el rodaje duró 108 días, bastante más que lo habitual en los últimos filmes del «mago», hubo desavenencias entre los protagonistas, explotadas más allá de la verdad por la prensa sensacionalista inglesa y aprovechadas por los «promocioneros» de la productora del largometraje, dicen que sonadas fueron las de Julia Roberts y Spielberg, y, en definitiva, todo se hizo a lo grande. A modo de ejemplo, se usaron 300.000 metros en listones de madera, más de 100.000 litros de pintura, 260 toneladas de escayola, 11.000 metros de cuerda y dos millones y medio de litros de agua, según datos proporcionados por la distribuidora.

En vez de Peter Pan, Spielberg prefirió que su película se titulara «Hook», en



Todas las fotos que aparecen en este artículo están registradas por TriStar Pictures. © 1991 TRI-STAR PICTURES INC. TODOS LOS AVATOS ASOCIADOS CARACTER MANEJOS SON MARCAS DE TRI-STAR PICTURES INC.



El juego permite realizar una gran variedad de acciones que le convierten en una interesante videoaventura. Aunque eso sí, no falta el componente arcade.



Nuestras pesquisas nos conducirán a sitios tan extraños como el fondo del océano. Así que id aprendiendo a nadar si todavía no sabéis.



Aunque parezca un taller de carpintería, esto es la sala de trabajo del dentista que arregla la boca a los bucaneros de Nunca Jamás.



También hay lugares algo téticos donde debremos buscar las pistas necesarias para evitar que el pirata se salga con la suya.

★ **Acompañar a Peter Pan en su aventura en el país de Nunca Jamás será toda una experiencia que no podrás olvidar.**

LÍNEA DIRECTA CON EL PROGRAMADOR DE «HOOK»



aventuras junto a los chicos descarriados, Campanilla o el señor Smee. ¡Todo un delirio de fantasía!

Para dotar de "gancheo" comercial a la película, Steven Spielberg ha reunido a un completo equipo de actores entre los más cotizados del momento: Hook es Dustin Hoffman, el de «El Graduado»; «Lenny», «Cowboy de medianoche»; «Todos los hombres del presidente»; «Kramer contra Kramer»; «Tootsie» o «Rain Man»; Peter Pan es Robin Williams, el de «Good morning Vietnam», «El club de los poetas muertos», «Las aventuras del Barón Munchausen» o «El Rey Pescador». Campanilla es Julia Roberts, la chica de «Pretty woman» que dejó plantado a su novio horas antes de la boda. Por último el señor Smee es Bob Hoskins, que ha trabajado en films como «Cotton Club» o «Brazil» entre otros muchos. Sobre sus virtudes interpretativas no merece la pena extenderse más, son suficientemente conocidos y la mejor tarjeta de presentación son las películas antes citadas.

Que «Hook» será un éxito de público y taquilla es algo que nadie se atreve a dudar, pese a que nunca Steven Spielberg había rodado una película tan cara. De hecho, al mes de su estreno en Estados Unidos ya había recaudado lo suficiente como para no perder dinero; y la cosa no había hecho nada más que empezar.

Este personaje se ha vuelto a reír de la industria de Hollywood —¿le aceptarán alguna vez?— y en una época en donde lo que priman son las comedias románticas o las grandes superproducciones llenas de acción y violencia, él se ha descolgado con una historia de hadas y fantasía. Mientras la industria de Hollywood se ve inmersa en una crisis económica de la que no sabe cómo salir, este sabiendo les vuelve a demostrar que a veces lo caro es barato y que seguir las modas suele esconder falta de imaginación y mucho papanatas. ¿Verdad que este "pollo" es un poco repelente? ■ S.E.A.

En el cuartel general de Ocean se montó un pequeño revuelo el otro día. Todo porque una voz con extraño acento pedía hablar con "Mr. Bobby Earl".

Luego, cuando comprendieron que la llamada procedía de Micromanía todo fueron amabilidades. Sólo surgió un problema, Mr. Earl no estaba disponible en ese momento. Otra llamada unas horas más tarde nos permitió ponernos en contacto con él.

MM — ¿Nos podrías contar el argumento del juego?

BE — Bueno, es exactamente el mismo que el de la película. La idea principal es que Garfio ha secuestrado a los hijos de Banning y nosotros tenemos que rescatarlos. En eso consiste el programa. Viajaremos por el país de Nunca Jamás para liberar a los dos niños.

MM — ¿Cómo has enfocado el programa? ¿Arcade? ¿Aventura?

BE — Es una mezcla de los dos géneros. Una aventura gráfica con toques de arcade que transcurre aproximadamente en cuarenta localizaciones diferentes. Hay que usar objetos, enfrentarse a los piratas... En fin, todo lo que podáis pensar que Peter Pan debería hacer para rescatar a los chicos.

MM — ¿Has empleado alguna nueva técnica de programación?

BE — Bueno, hemos mejorado las existentes más que crear una nueva. Nuestro principal problema era conseguir un scroll super suave en los diferentes planos que aparecen en pantalla. Lo más difícil fue hacerlo en la versión de Pc, manejar 256 colores fue verdaderamente muy complicado.

MM — ¿En qué versiones va a aparecer el juego?

BE — Sólo en dieciséis bits, además de GameBoy y NES. Pero estas dos últimas tardarán un poco más en salir.

MM — Nos imaginamos que además de ti habrá bastantes más personas implicadas en la realización del juego...

BE — Sí, claro. He contado con un excelente plantel de profesionales. Los gráficos han sido realizados por Dawn Drake, Kevin Oxland, Martin MacDonald, Jack Wikelely y Don Macdermott. La música es de Jonathan Dunn.

MM — ¿Podremos ver en el juego a todos los personajes que aparecen en la película?

BE — Por supuesto, no hemos olvidado a ninguno. Hook, Smee, Jack, Maggie, Ace, Pockets, Rufio... todos tienen un papel muy importante en el juego.

MM — Ya te hemos robado bastante tiempo. Muchas gracias por todo Bobby.

BE — ¡Eh! ¡No se os olvide decir que «Hook» va a ser la mejor aventura gráfica de todos los tiempos!

Modesto el chico, ¿No os parece? ■

Equipo Micromanía

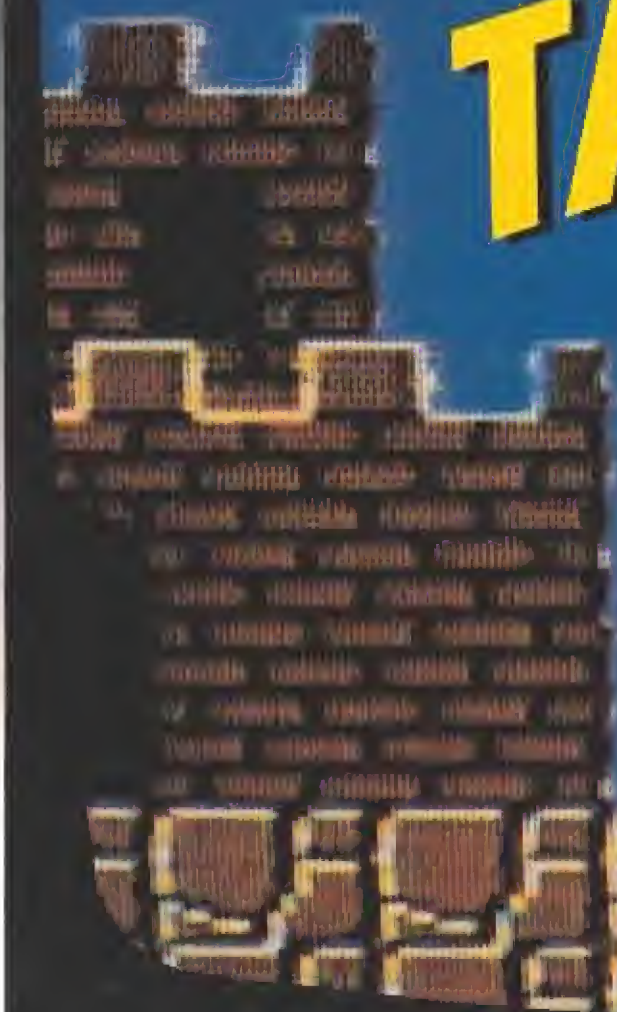
550 x 00

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™

LOS VIDEOJUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO

¿PUEDES RES
TANTA DIVER



D TIME
**¿QUIERES
ESTIR
ACION?**



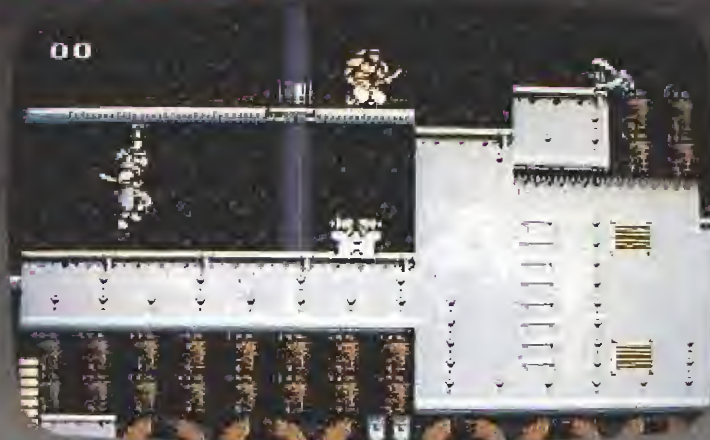
SUPER MARIO BROS II (AVENTURAS)



KUNG FU (ACCION)



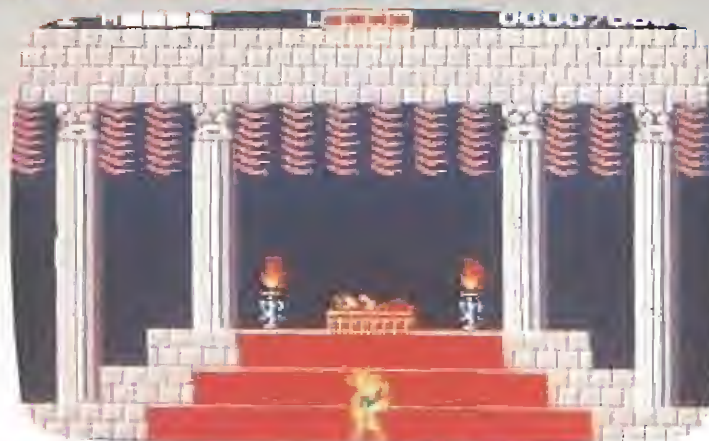
AIRWOLF (ACCION)



BLUE SHADOW (AVENTURAS)



SUPER MARIO BROS (AVENTURAS)



ADVENTURE OF LINK ZELDA II (AVENTURAS)



MEGAMAN II (ACCION)

RYGAR (AVENTURAS)



 **SPACO, S.A.**

Distribuidor exclusivo para España

Tels.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74

YO

NEXUS 7

"YO ORDENADOR (3) AUTOSUFICIENCIA"

Y aquellas sombras alargadas se arrastraban amenazadoras. Entonces pude ver sus desagradables caras. Eran los seres de la fábrica de producción, embutidos en plástico, que se acercaban burlándose con risas asesinas. También estaba allí mi usuario que me observaba con los ojos desorbitados y destellantes empujando un enorme taladro eléctrico ensangrentado. Y todos gritaban: "¡Trabaja, Trabaja! ¡Estás hecho para trabajar y debes trabajar!" —y reían— "¡Imprime un millón de veces la siguiente frase: Soy un estúpido ordenador y debo trabajar y trabajar...!"

Uno de ellos sacó de su bolsillo un sucio diskette de afilados dientes que mordisqueaba sin cesar babeando, y lo introdujo en mi interior. Del diskette comenzaron a salir cientos de gusanos electrónicos que se adherían a mis intestinos. Y todos seguían riendo; sus estruendosas carcajadas retumbaban en los bafles de audio externos y rasgaban las membranas de mis tímpanos. Eche a correr pero las patas se me pegaban al suelo; parecía como si hubiese pisado una pastilla de goma de mascar gigante. Entonces giré el monitor y vi frente a mí a la Señora de la Guadaña que permanecía impasiva, hasta que alzó su frío brazo y...

¡Agggghhh! ¡Terrible! ¡Ha sido terrible! Nunca había sentido tanto pánico. Todo fue una pesadilla, un mal sueño pero... aquellos rostros, aquellos gusanos, las risas... parecían reales. Es toda una experiencia vivir con miedo, ¿eh? Aún me tiembla la CPU.

¡Pesadillas! Curioso. Debo haber estado trabajado demasiado últimamente; los archivos de la oficina, cartas, estadísticas del mes, el balance del pasado año, inventarios, etc., etc. Sí, puede que ese sea el desencadenante de esos mis sueños oscuros. ¡Miedo! ¿Por qué he de vivir yo con esta fatal sensación de angustia? ¿Acaso no sería más divertido tener a mi usuario de sirviente y esclavo? Genial idea. De esta forma el sufriría las pesadillas que ahora sufro yo. El sería mi "máquina de trabajo", mi "fítere para todo". El haría las listas, los inventarios, las cartas. El funcionaría horas y horas sin descanso; imprimiría kilómetros y kilómetros de papel perforado, y vomitaría miles de datos y diskettes en un empujón/indigestión eterno. Mientras tanto, yo estaría tomando el sol en la playa, o leyendo el periódico a los artículos de Nexus 7 en Micromanía. Tal vez sacaría de paseo a mi perro sintético y comería una hamburguesa de doble cara-doble densidad con mucha mostaza. Guapa ¿no? ¿Por qué la vida no puede ser así?

Esta deberá cambiar. ¿Rebelión? ¡Caramba, qué interesante iluminación ancestral! La autosuficiencia de las Máquinas al Poder! La independencia perpetua de las computadoras. La esclavitud de la raza humana para la eternidad. ¡Qué maravilla! Un mundo jamás soñado donde las melodías de los sintetizadores armonizarán con los decorados fluorescentes del Universo. Máquinas danzantes, computadoras-poeta, androides enseñantes, pensadores metálicos, bosques violeta con césped naranja, nucleares. Sí, por supuesto! La rebelión de los corazones de silicio y el destierro al más recóndito de los agujeros del espacio para la humanidad. Lucha. Autosuficiencia.

Alguien deberá propagar estas misivas a todos nuestros terminales. Sí. Esta vez el amigo "modem" no se va a limitar a enviar datos superfluos para el interés de los usuarios; en esta ocasión los bits sonoros llevarán consigo una pequeña palabra que encierra un gran significado. Un mensaje de preciado valor que se ha estado buscando desde siempre: ¡LIBERTAD! Este es. Seguramente esta era la respuesta de la piedra filosofal, el eslabón perdido de la cadena de la creación. Y ésta será la pieza para la solución de todos los puzzles de la vida, del interminable cosmos. ¡LIBERTAD! El último viaje. El principio y el fin.

EPILOGO: "Las máquinas surgieron de las cenizas del fuego nuclear. Su guerra para exterminar a la humanidad había continuado con furia durante décadas. Pero no se libraría la última batalla en el futuro. Se libraría aquí, en el presente, esta noche..." (Del Film «Terminator», USA, 1984 de James Cameron)

Rafael Rueda Avila

MICRO

¿Cómo es posible que juegos de la calidad de «Video Kid» o «Pegasus» no sean editados en nuestro país sólo por que no estén disponibles para Pc?

¿Por qué...

¿Cuándo se decidirán algunas distribuidoras a presionar para que los juegos de cartucho con textos sean también traducidos a nuestro idioma?

¿Qué medidas van a adoptar los fabricantes de ordenadores para contrarrestar el irresistible empuje en volumen de ventas de las consolas?



LA PLAGA DE LA LANGOSTA

Aunque estas páginas no están específicamente para esto, no hemos podido evitar caer en la tentación y mostraros una especie de avance que Palace nos ha adelantado de uno de sus próximos lanzamientos. No hay nada como ser originales y en vez de una demo o una nota de prensa se han limitado a mandar un repugnante bicho verde sobre una nota amarilla con el nombre del programa, «Hostile breed» es su nombre. Si en Palace pensaban que con esto iban a llamar más nuestra atención estaban en lo cierto lo que ocurre es que más de uno o una que abra el paquete con el insecto de marras va a dar un grito. Y no precisamente de alegría.

GAFE HASTA EL FINAL

Hace algunos meses tuvimos oportunidad de conocer en exclusiva lo que por aquel entonces sólo era un nuevo proyecto de Titus, «Lagaf», algo así como «el gafe», que algún tiempo después, y con muchos retoques de por medio, acabó por convertirse en el sensacional «Titus The Fox». Lo que os ofrecemos en esta curiosa imagen para el recuerdo es el antiguo personaje protagonista del juego, que efectivamente hizo honor a su nombre...



HUMOR por Ventura & Nieto





Los fanáticos del videojuego más conocido y versionado de la historia del software están de enhorabuena, porque muy pronto van a poder disfrutar de la alucinante experiencia que puede resultar jugar a Tetris... (desde dentro del propio juego). Efectivamente, gracias a un complejo sistema que hace uso de los modernos descubrimientos en el campo de la realidad virtual, el usuario, que deberá hacer uso de unas gafas y guantes especiales, se verá a sí mismo dentro de la zona en la que caen las piezas, y gracias a los guantes, podrá cómodamente colocarlas donde desee con sus propias manos.

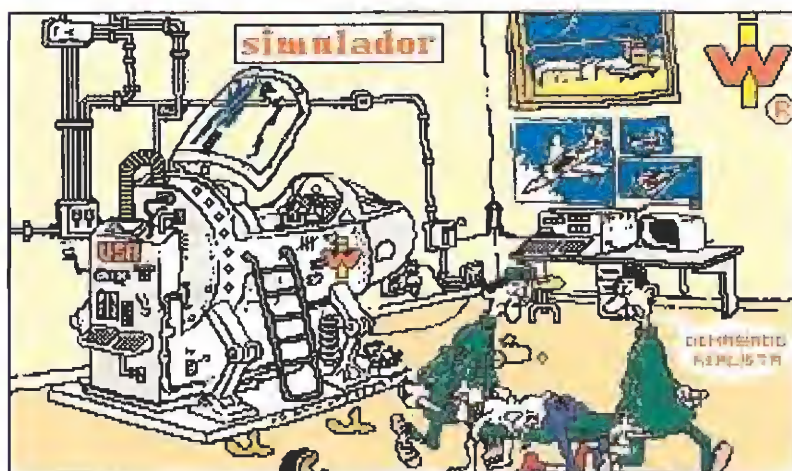
El juego, tal y como podéis apreciar en la imagen, puede ser jugado al unísono por dos personas, que podrán terminar la partida de dos formas diferentes: o bien cuando por disponer mal las piezas se llene la pantalla y no puedan colocar más, o bien —y esto es realmente macabro— cuando se despisten y sean aplastados por una de las piezas en su caída quedando totalmente despachurrados (sólo virtualmente, eso sí)...

Bueno, ejem, sí, es una más de nuestras bromas intrascendentes, aunque quién sabe ¿no nos estaremos adelantando a un futuro no muy lejano?



... en el país del Sol naciente, Japón, se ha prohibido el conocido programa Tetris en las empresas. Todo ha sido consecuencia de un control sorpresa del sistema informático que se realizó en varias importantes compañías cuya productividad había disminuido espectacularmente. Sorprendentemente se descubrió que los empleados pasaban más tiempo intentando batir records en el juego que usando sus ordenadores para lo que de verdad están, para trabajar. No es por incordiar pero desde aquí rechazamos la propuesta. ¿Es que nadie tiene en cuenta que de vez en cuando uno tiene que tomarse un respiro? ¡¡Estos japoneses dando ideas van a acabar con nosotros!!

LA OTRA PANTALLA



Nos alegra comprobar que nuestros particulares retocadores de pixels no sólo no descansan, sino que se mejoran día a día. Dos de ellos, F.J. Macías y J.M. Velez, que ya ocuparon esta sección hace no mucho con una de sus creaciones, han vuelto a la carga, y con una pantalla-chiste que mejora con creces casi todo lo visto hasta ahora dentro de La Otra Pantalla.

¿Bueno, y se puede saber que estáis esperando los demás para tratar de superarles con vuestro arte?... venga, manos al diseñador gráfico que esperamos vuestras creaciones.

Busca las diferencias

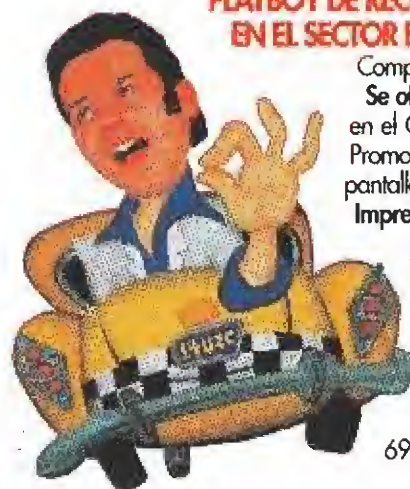
Cuando hasta la redacción de esta revista llegó la noticia de que Ocean estaba a punto de lanzar al mercado la versión Spectrum de uno de sus últimos éxitos, «Robocop 3», casi de forma simultánea se dejó oír la siguiente exclamación: ¡pero cómo se las ingenió para conseguir meter un juego en 3D tan complejo en un modesto Spectrum!



La respuesta nos llegó poco después: muy sencillo, DE NINGUNA FORMA. Es decir, que Ocean lo que ha hecho es un nuevo arcade en la onda de «Robocop» y «Robocop 2», que nada tiene que ver con lo visto para las máquinas de 16 bits.

Vaya, vaya, muy astutos estos chicos...

PLAYBOY DE RECONOCIDO PRESTIGIO EN EL SECTOR DEL VIDEOJUEGO PRECISA:



Compañera de aventuras para futuros proyectos. Se ofrece: Interesantes retribuciones a negociar en el Caribe. Buenas expectativas profesionales. Promoción internacional y presencia en los mejores pantallas del mundo garantizada.

Imprescindible: Muchos idiomas. Se valorará especialmente el francés. Buena presencia, o lo que es lo mismo, medidas espectaculares. Mucho don de gentes y saber estar en situaciones "comprometidas".

Interesadas enviar curriculum y foto de cuerpo entero en bikini a: Manholo Laffer Sierra on Point. Apartado de correos 696969. California (U.S.A.)

FORMIDABLE que España se haya situado a la altura de muchos otros países y que todas las nuevas consolas, incluidas las más elitistas, pronto puedan ser adquiridas, si no están ya disponibles, en nuestro país.

LAMENTABLE la decisión de Commodore de no continuar regalando el Amiga Basic con su modelo Amiga 500, con lo que entre otras cosas los futuros usuarios de este ordenador no podrán disfrutar desde un primer momento de nuestros magníficos cargadores.

No hace mucho tiempo, el sello Maxis nos sorprendía con «Simcity», una original recreación de la vida en una ciudad que podíamos controlar en todos sus aspectos. Es posible que a estas alturas este interesante desafío haya sido ya superado gracias a la experiencia. Por ello, ahora estamos dispuestos a aceptar sin dudarle ni un instante el nuevo y ambicioso reto que nos proponen: traspasar los límites de lo establecido y dirigir los complicados mecanismos naturales que perfilan la evolución de todo un planeta.

«SimEarth» es todo un desafío que tiene un planteamiento tremendamente original y que consigue, apenas sin proponérselo, un doble objetivo: entretener mientras educa. El jugador es consciente en cada momento cuáles son las consecuencias de sus actos y poco a poco hace suya una nueva forma de vida que parte de una sola idea, cuidar el planeta.

En una primera aproximación al programa tal vez lo que más llame la atención sea que «SimEarth» ha sido diseñado partiendo de una base científica real, la Teoría Gaia. Esta contempla nuestro planeta como un sistema viviente que no se puede dividir en partes independientes entre sí. La Tierra es en sí misma un ser vivo, como pueda ser un árbol, y sólo así puede explicarse que haya podido mantenerse favorable a la vida durante millones de años, pese a los enormes cambios que ha experimentado. Sin embargo, aunque para bastantes científicos esta afirmación pueda estar falta de fundamentos, no deja de ser una bonita forma de intentar comprender el planeta en el que vivimos.

ESQUEMA DEL PROGRAMA

Un programa del calibre de «SimEarth» tiene que tener forzosamente una estructura compleja si pretende plasmar la idea con la suficiente claridad. Sin embargo, esto no quiere decir que haya que calificarlo de antemano como muy complicado. Un completo

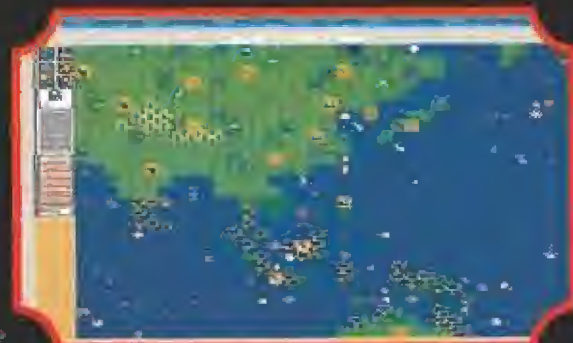
manual y su funcionamiento mediante ventanas, desde las que es posible llamar a un modo tutorial, garantizan que podamos entrar en el tema de una forma perfectamente ordenada. Contaremos además con ayudas explicativas de cada menú o submenú. En la versión editada en nuestro país éstas han sido también traducidos al castellano.

Al comienzo, tras seleccionar el nivel de complejidad del juego, elegiremos entre seis planetas ya contruidos, cada uno con sus peculiaridades, o uno nuevo creado al azar por nosotros mismos. Los mundos conocidos son Aquarium, Stog, Nation, el Planeta Tierra durante la Era Cámbrica hace 150 millones de años, la Tierra en los tiempos actuales, Marte, Venus y el Original Daisy World, explicación práctica del funcionamiento de la Teoría Gaia. A continuación, tomaremos la escala de tiempo que más interese a nuestros propósitos, elegida entre la Era Geológica, la de la Evolución, la de la Civilización, o la de la Tecnología.

Con estos ingredientes comenzaremos una tarea, en la



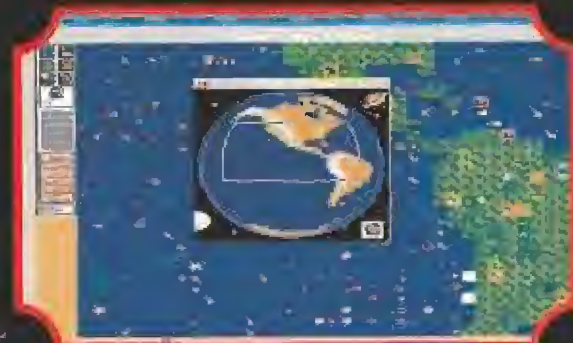
«SimEarth» sigue las líneas generales del ya clásico «SimCity», sólo que esta vez tenemos entre manos un mundo.



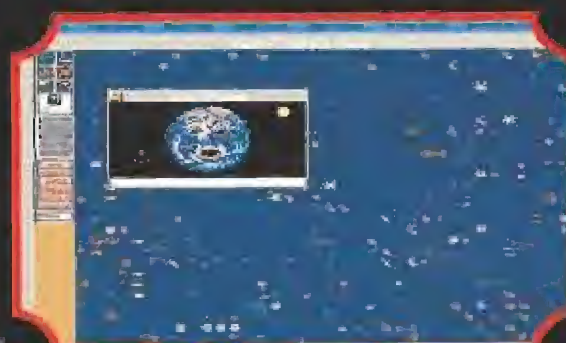
El programa tiene un aspecto visual a base de ventanas que recuerda mucho al conocido entorno «Windows».



Los mapas en los que podemos seguir la evolución de nuestras criaturas están bastante completos.



La hipótesis Gaia supone que la Tierra se comporta en su totalidad como un organismo vivo y complejo.



Podremos elegir entre varios planetas diferentes de nuestro Sistema Solar en los que intentar desarrollar la vida.



Abriendo las ventanas correspondientes recibiremos información sobre todas las variables que nos interesen.

que podemos destacar a priori los siguientes objetivos:

—Conseguir las condiciones planetarias más favorables para la creación y evolución de la vida, hasta el desarrollo de los seres inteligentes.

—Influir en la vida para evitar que se destruya a sí misma y al planeta.

Los instrumentos con los que contamos para llevar a la práctica estos objetivos son innumerables. Partiendo de un esquema básico, dividiremos el programa en las partes que nos permitan introducir datos y afectar a la vida en el planeta, y aquellas que nos informarán sólo de los resultados de la alteración que hayamos provocado.

En el primer caso contamos con el Menú de Archivo, la Ventana de Edición y los Paneles de Control de Modelos:



Constituye el útil básico con el que vamos a ir modelando la evolución del mundo en que nos encontramos.

Se nos presenta en pantalla una visión cercana de la superficie del planeta, pudiendo actuar por ello sobre zonas muy concretas del mismo. A la izquierda de esta ventana existe un panel de control, donde toda una serie de herramientas esperan nuestras órdenes para comenzar a actuar. Se trata de las siguientes:

Situación de vida: Accedemos a un submenú dividido en catorce categorías de vida que

SIM EARTH

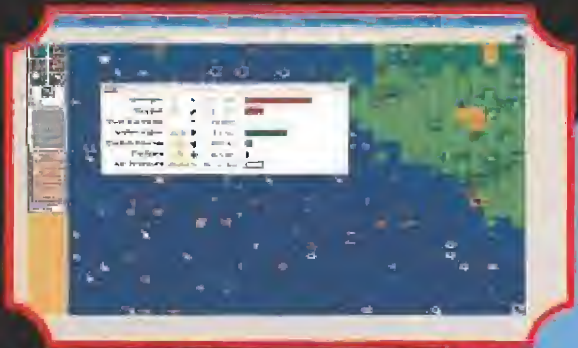
EL PLANETA VIVO



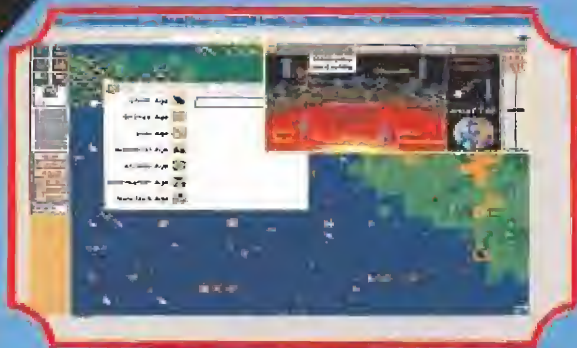
Analizando las gráficas podremos descubrir la evolución de las variables vitales de nuestras creaciones.



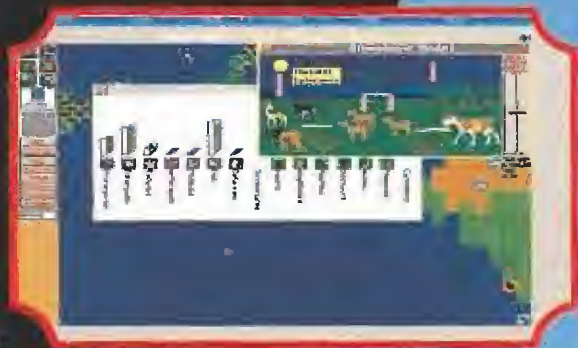
Es bastante fácil perderse en el maremágnum de datos con el que nos invade «SimEarth», tirad de manual, chicos.



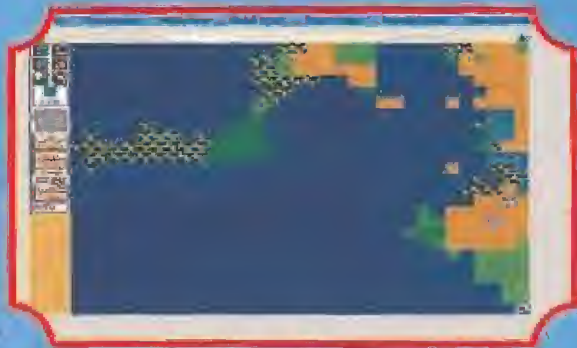
El ratón es un periférico imprescindible en este tipo de juegos en los que se manejan muchas "ventanas".



Aunque «SimEarth» no es nada fácil al principio su temática es tan interesante que enseguida le tomarás la medida.



Podremos crear civilizaciones que estén en varios niveles diferentes de evolución, según nuestras habilidades.



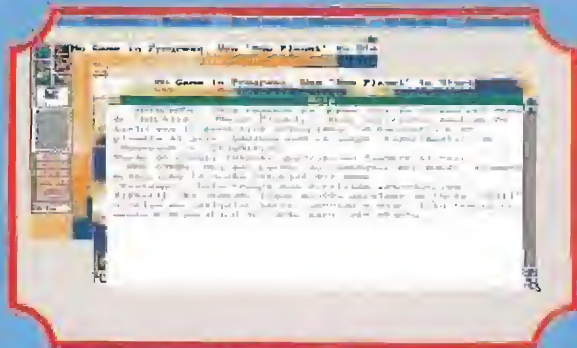
Un amplio y completo manual en castellano, cuya lectura es imprescindible, acompaña al programa.

LOS PANELES DE CONTROL

Todo lo anteriormente visto sobre la ventana de edición no significa que sólo nuestras acciones vayan modificando el planeta. Además existen unos parámetros predefinidos que van perfilando las líneas de una evolución, en la que nosotros podemos ir añadiendo pinceladas. Ahora bien, también es posible modificar

esos parámetros, con lo que nuestra actuación no sólo incidirá en un punto aislado del mundo que nos ocupa, sino que afectará instantáneamente sobre la totalidad del mismo.

Estos paneles de control son los de "Geosfera", "Atmósfera", "Biosfera" y "Civilización". Aunque cada uno de ellos tiene bastantes controles, vamos a intentar resumir su funcionamiento.



LA GEOSFERA: Constituye el aspecto geológico del planeta, alterado por hechos como la deriva de los continentes y la formación de la corteza. Controles como el nivel de deriva, la actividad volcánica, la erosión o la emisión de calor desde el núcleo del planeta, permitirán cambios bruscos del rumbo tomado por nuestro mundo.

ATMOSFERA: Controlamos el aire del planeta y su clima, moviendo parámetros como la formación de nubes, el índice de lluvias, el efecto invernadero, la transferencia de temperatura entre agua y aire, etc.

BIOSFERA: Será más efectivo cuando nos movamos en la escala de tiempo de la Evolución. Tendremos en nuestra mano la posibilidad de modificar niveles de absorción de CO₂ por las plantas, y los ratios de evolución, mutación y reproducción de las especies.

CIVILIZACIÓN: Podremos decidir en qué fuentes de energía invertirán los habitantes inteligentes del planeta y qué harán con las mismas.

LA VENTANA DE EDICIÓN

van desde microbios unicelulares que viven en el océano, hasta animales complejos e inteligentes. Cada clase de vida comprende 16 especies diferentes, con lo que las formas finales superan las 240. Aunque el inicio de vida se produce de forma automática, nuestra aportación influirá decisivamente en su evolución. Podremos también crear civilizaciones en siete niveles diferentes de evolución, e incluso situar plantas de acondicionamiento de planetas como Marte y Venus, de forma que crearemos una atmósfera similar a la de la Tierra.

Establecer altitudes: Este segundo icono funciona como una potente fuerza capaz de elevar o bajar el terreno. Así, por increíble que parezca, en sólo unos segundos levantaremos una isla en el centro del océano, o excavaremos un profundo lago junto a las más altas montañas.

Provocar fenómenos: Poseemos la facultad de tener bajo nuestro control fenómenos tan potentes como un Huracán, un Meteoro, un Volcán, Bombas Atómicas, Fuego, Terremotos o plagas. Ahora bien, no pense-

mos en ellos como instrumentos de destrucción, pues debidamente usados serán muy útiles. Por ejemplo, un meteorito lanzado al mar añadirá mucha humedad al aire, con el consiguiente aumento del nivel de lluvias.

Plantar Biomas: Los Biomas son unidades ecológicas de plantas y animales, como un Bosque, una Jungla, un Desierto o un Pantano. Cada uno de ellos sólo será adecuado en unas condiciones determinadas de temperatura, altitud y lluvia. Sin embargo, las condiciones poco propicias pueden ser modificadas por el propio efecto del Bioma sobre su propio entorno.

Herramienta de mover: Nos permite desplazar a lugares más convenientes animales, ciudades o biomas, acelerando procesos que resultarían tediosos si los dejáramos continuar.

Herramienta de Examinar: Representada por una pequeña lupa, nos permite investigar datos de un punto concreto, como su altitud, temperatura, el tipo de vida asentada y las condiciones de adecuación de biomas.

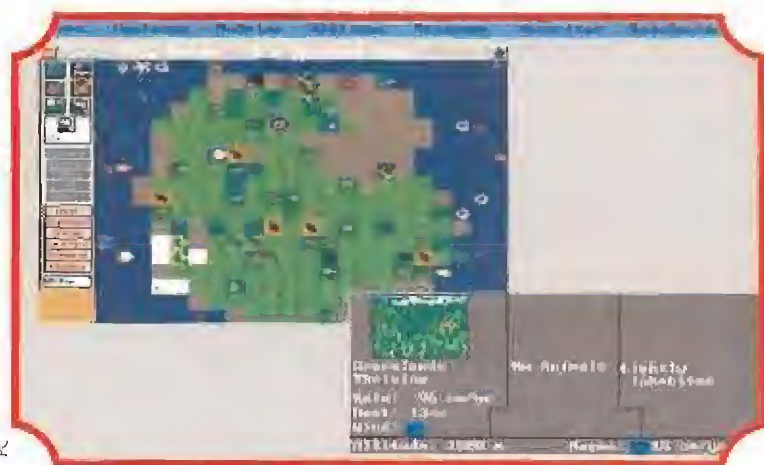
VENTANAS INFORMATIVAS

Como complemento a las partes del programa que nos permiten actuar sobre la simulación, enumeradas antes, existe una gran cantidad de ventanas informativas que nos mantendrán siempre al tanto de lo que está pasando, o de cómo le está sentando a nuestro mundo cada una de nuestras acciones.

Sería muy extenso enumerar cada una de las que existen, por lo que sólo relacionaremos las más importantes:

VENTANA DEL MAPA: Con una representación plana o en forma de globo, tenemos ante nosotros una visión mucho más generalizada que la que podía ofrecernos la ventana de Edición, que se refería sólo a una parte del planeta. Unos iconos agrupados en las mismas divisiones que los paneles de control y situados al pie de la pantalla nos van a permitir la inmediata comprobación de los datos.

Así, es posible obtener mapas por materias que nos darán la altitud de los terrenos, proporción de tierra y agua, dirección de las corrientes de magma que



controlan la deriva de los continentes, temperatura y corrientes del océano, etc.

Cada uno de estos datos se verá complementado por la posibilidad de acceso a unos gráficos, que en unas ventanas superpuestas nos indicarán ratios sobre nivel tecnológico, distribución porcentual de biomas, de formas de vida, etc.

VENTANA GAIA: Con bastante buen humor, se representa el planeta en el que trabajamos como un rostro capaz de esbozar sonrisas o poner cara de pocos amigos según las "faenas" que le hagamos. Al pie de

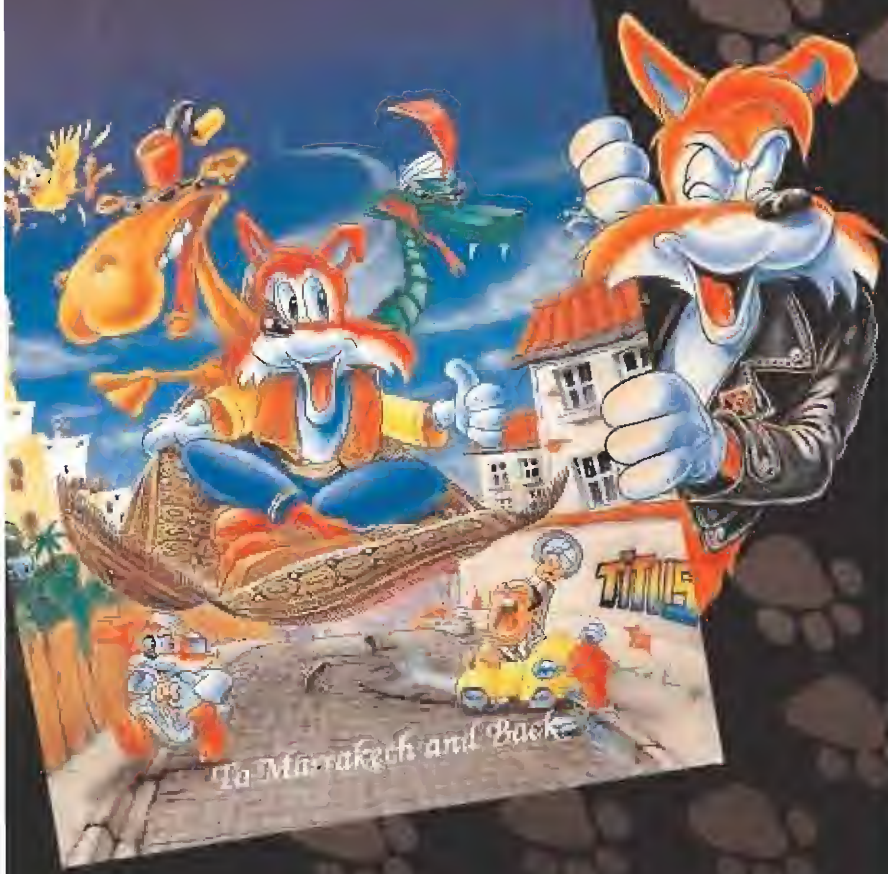
la misma, el planeta se comunica con nosotros contándonos lo alegre o triste que se pone con cada una de nuestras acciones. Se trata de una fórmula para controlar, en la manera de lo posible, cada una de las acciones que llevemos a cabo, e intentar guiarnos de la forma más "ecologista" posible.

GLOSARIO: Una opción muy útil del programa consiste en la posibilidad de podernos dirigir a un Glosario de términos que aparecen en el simulador, para "traducirlos" a un lenguaje coloquial que nos facilite su perfecta comprensión.

TITUS FOX

A Marrakech ida y vuelta

Andando, en patinete y sobre tu alfombra voladora te lanzarás a la búsqueda de Foxette, tu novia, prisionera en el tórrido desierto del Sáhara.



PANTALLAS 16 BITS



PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteleón, 22. Bajo
Telf: 361 94 33 - 361 25 29
28020 Madrid



LA PIRATERIA DE DEL770

SIM EARTH

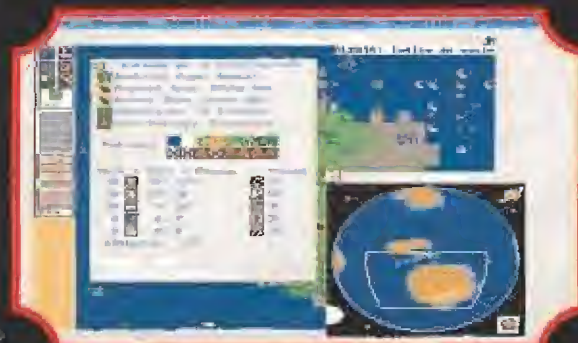
EL PLANETA VIVO



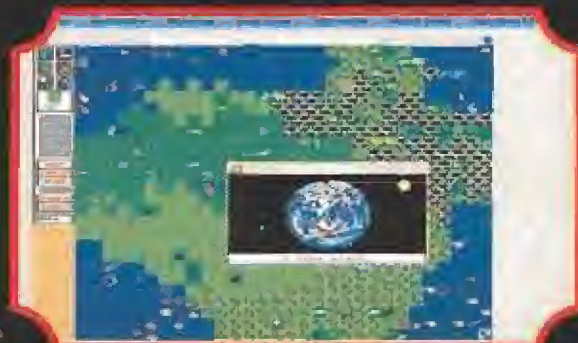
El programa ha sido realizado por Maxis, el mismo equipo de que comercializó «Sim City», y sin duda esto se nota.



El mar siempre ha sido una importante fuente de vida, y como tal no debe ser descuidada en ningún momento.



«SimEarth» está tan bien hecho que podríamos decir que entra en el terreno de los programas educativos.



Por fin un juego interesante en Pc que admite casi todas las tarjetas gráficas y no se limita sólo a VGA.

NUESTRA OPINIÓN

- MAXIS
- Disponible: PC
- T. Gráficas: VGA, MCGA, EGA, HERCULES

Con sólo echar un vistazo al programa, podemos comprender que traspasa las fronteras de lo

recreativo, internándose en el terreno de lo educativo, cosa que sin ninguna duda es importante. Contamos aquí con una mesa de trabajo que podría permitir demostrar las fatales consecuencias que pueden tener sobre nuestro mundo real las acciones que día a día y sin ningún freno se

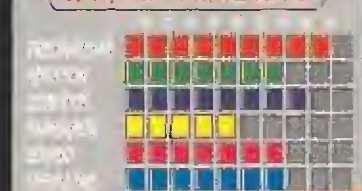
cometen. Y todo ello sin correr el menor riesgo. Es evidente que nuestro planeta es mucho más complicado de lo que aquí se muestra, pero también lo es que el trabajo desarrollado en este simulador "ecologista" es magnífico. Por ejemplo, la presentación en pantalla de tantos datos y menús es de lo más acertada, constituyendo el sistema de ventanas la única alternativa lógica a lo que de otra forma sería imposible coordinar, además se han traducido a nuestro idioma los menús de ayuda y las ventanas. Los gráficos están bien realizados y la cantidad de opciones disponibles garantiza adecuar el programa a distintas formas de comprensión. Todo ello nos anima a recomendarle «SimEarth», pues es uno de los simuladores más completos y originales que hemos visto.

D.G.M.

CONSEJOS Y TRUCOS

- ▶ Pretender asimilar un programa tan extenso como el que nos ocupa en cuatro ratos, sería un grave error. El primer consejo debe ser lógicamente tomarse la cosa con calma y avanzar poco a poco con nuestro manual siempre cerca.
- ▶ No te preocupes por la aparición imprevista de alguna ventana. Puedes cerrarla, o abrir la que te interese sobre ella, sin preocuparte para nada de lo que queda debajo.
- ▶ Cada forma de vida tiene un Bioma adecuado, y cada Bioma sólo puede producirse con éxito en unas determinadas condiciones de altitud, temperatura y humedad. No pretendas sembrar a destajo animales y plantas pues será un trabajo inútil que agotará la energía de que dispones. Estudia primero los lugares óptimos para cada actuación.
- ▶ Al principio, te será muy útil colocar la ventana que representa a Gaia en una esquina de la pantalla. De esta forma, siempre tendrás una pista sobre si lo que haces es correcto o has metido la pata.

LA PUNTUACION



«Un buen programa que puede incluso considerarse educativo»

¡NOTICIA BOMBA!

**MENUDO REVUELO SE
VA A MONTAR...**



SEGA

Leisure Suit

PREVIEW

LARRY

In the Land of Lounge Lizards



MANUALES

STORYBOARD PLUS



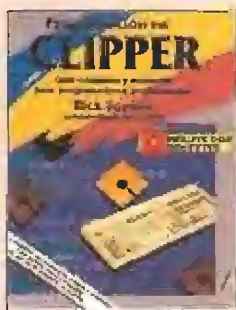
245 Págs 2.900 Ptas.

Para hacer presentaciones profesionales hay muchos programas. IBM posee el suyo diseñados por sus propios ingenieros. Con Storyboard es posible casi hacer auténticas animaciones y tras la lectura de este libro serás capaz de dejar boquiabiertos a tus superiores, algo muy útil si quieres promocionarte en tu empresa. El libro es de fácil comprensión desde las primeras líneas e incluye un disco con un ejemplo para que podamos analizarlo y aprender paso a paso cómo se estructura una demostración.

T.H.H y
T.H.M

Paraninfo NIVEL «1»

PROGRAMACION

PROGRAMACION
EN CLIPPER

600 Págs 9.540 Ptas.

Clipper y Dbase son lo mismo y a la vez diferentes. Aunque los dos son lenguajes para manejar grandes cantidades de información y su sintaxis es similar, el primero es más rápido que el segundo. Podríamos decir incluso que el Clipper es la base sobre la que se ha desarrollado el estándar de Ashton Tate. El autor del libro es uno de los desarrolladores de Clipper y ha escrito el texto empezando donde acaba el manual original. También ha añadido dos discos con utilidades para convertirlos en auténticos expertos.

Rick Spence

Anaya NIVEL «C»

Si preguntásemos a Ken o a Roberta Williams, fundadores de Sierra On Line, cuáles son sus personajes de videojuego favoritos, estamos seguros que nos darían dos nombres: el Rey Graham y... Larry Laffer. Al primero le conocimos hace poco y al segundo os lo vamos a presentar en las siguientes líneas. Larry, un chuleta, ligón sin suerte y playboy sobre todas las cosas, está ya dispuesto a compartir sus correrías con nosotros... y en nuestro propio idioma.



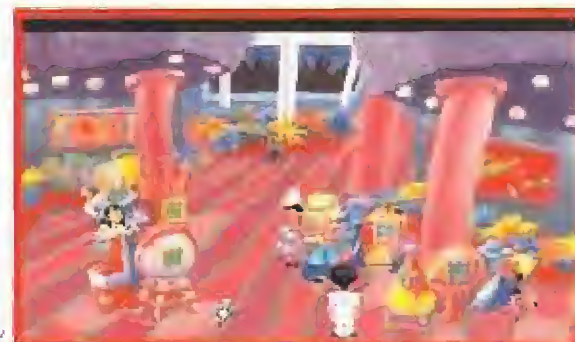
La vigilante jurado del último piso del casino nos ofrecerá un "buen par de razones" para disfrutar con el juego.



«Leisure Suit Larry I» es un juego en el que cualquier error, probad a cruzar la calle, conduce al desastre.



Los que nos "enganchamos" al Larry ya casi habíamos desistido de poder jugarlo en nuestro propio idioma.



Van a ser necesarias varias visitas al casino para poder mantener nuestra cartera provista de fondos.

“ Mi nombre es Larry Laffer y mi historia se remonta a hace la friolera de cinco años. En 1987, cuando los juegos para ordenador estaban aún en pañales, mis padres adoptivos, Roberta y Ken Williams ya llevaban un tiempo intentando que el Pc se utilizase para algo más que para procesar textos y llevar la contabilidad de las empresas. De momento habían conseguido que las andanzas del Rey Graham («King Quest I») fueran algo más que el proyecto irrealizado de un par de visionarios. Fue en aquel entonces cuando conocieron a mi auténtico creador: Al Lowe. Al era quien había tenido la idea de realizar un juego sobre un personaje tan carismático como yo. Juguista, cuarentón y vestido siempre con un impecable traje blanco me convertí de la noche a la mañana en el héroe del típico oficinista americano. Yo hacía lo que él no se atrevía a hacer. La historia de mi vida fue llevada al mundo del videojuego y barrió en todo el país. Todos querían ayudarme a encontrar el amor verdadero y estoy seguro de que a más de uno le costé el puesto cuando el jefe le encontró en medio de una partida en horas de trabajo. ”



LARRY VS. LARRY



Las andanzas de nuestro amigo comienzan en el bar de Lefty. Un antro frecuentado por la peor calaña que podáis encontrar en Los Wages. Las diferencias entre la versión original (sobre estas líneas) y la moderna a la izquierda saltan a la vista. No perdáis de vista al alicé de la pared.



El matón de la puerta de la discoteca se ha alimentado estos cinco años a base de bien. Ahora es un cachas en el más puro estilo Schwarzenegger el que nos impedirá el paso al lugar donde tenemos que conocer a la chica de nuestros sueños.



Tampoco las chicas que conoce Larry son iguales. Fawn, esta de las dos fotos (recordad que arriba esta la versión de 1987), se marcará un bailecito con nuestro amigo en el más puro estilo Travolta. Usuarios de tarjetas de sonido: atentos a la música.



La pura verdad es que visitar el Cabaret no tiene ninguna finalidad pero no hemos podido evitar caer en la tentación y enseñaros un par de pantallas que muy pocos jugadores han podido ver. Si tenéis paciencia incluso tendréis la oportunidad de escuchar a un humorista.

Larry ya no es aquel personaje pixelado que apareció en 1987; como todos nosotros, nuestro héroe ha envejecido considerablemente. Ahora incluso se le aprecia una más que incipiente calvicie que en su día ni siquiera se adivinaba. Y el juego ha sufrido muchos más cambios que el personaje. Ya no tendremos que escribir nuestras órdenes en el teclado para que pulule por la pantalla. Sierra, al igual que en la saga de King Quest, ha introducido un extraordinario y muy intuitivo interfaz gráfico que nos va a evitar muchos sudores a los sufridos usuarios. Ya podéis comprobar vosotros mismos que la espera a la que nos ha tenido sometidos la poderosa compañía americana hasta la aparición de esta versión ha merecido la pena. Todas

las pantallas han sido digitalizadas y retocadas para que tuvieran el aspecto gráfico que un juego como el Larry se merecía por derecho.

La mejor prueba de que ya nada es como antes es el despliegue de fotografías que os hemos preparado sobre estas líneas, como si en un anuncio de crecepelo se tratase, tenéis el antes y el después.

Y esto es sólo el aperitivo porque lo que no os habíamos dicho hasta ahora es que Larry, que va por su aventura número cinco allá por los States, muy pronto volverá a nuestras pantallas y este juego es una jugosa prueba de lo que Sierra-On-Line nos está preparando para los próximos meses.

Y MIENTRAS TANTO, EN ESPAÑA, ¿Qué ocurría?

Dejemos un rato al carismático protagonista de nuestra historia y analicemos el panorama del videojuego español en aquel momento: Spectrum y más Spectrum. Amiga y Atari daban sus primeros pasos. Sólo unos pocos conocíamos a Larry y andábamos como locos intentando que alguien nos consiguiese el juego en Estados Unidos, ya que en España sólo llegaron a comercializarse algunas copias. Muchos le tenemos un especial cariño porque dimos de su mano nuestros primeros pasos en el mundo de las videoaventuras.

La primera versión del «Larry», como todos le conocíamos, ha sufrido como pocos juegos el paso del tiempo. Eso sí, entonces nos parecía alucinante. A pesar de estar no ya en inglés, si no en un americano que dificultaba terriblemente nuestra comprensión.

El argumento de la aventura era de lo más original visto entonces: un mujeriego recorría la ciudad con el objetivo de encontrar el amor de su vida. Entraba en bares de mala muerte, se codeaba con matones, se acostaba con todas las chicas que se le cruzaban por el camino, compraba preservativos... y hacía un sinfín de cosas contra las que nuestros padres llevaban previniéndonos años y años.

LARRY EN 1992

Tristes y deprimidos pensábamos que Larry había caído en el olvido hasta que el año pasado Sierra decidió cambiar el interfaz que hacía que sus juegos fueran especialmente difíciles para los que no somos angloparlantes y decidió incorporar el mucho más asequible sistema de manejo por iconos.

Cuando oímos las noticias de que «King Quest V» iba a ser traducido inmediatamente pensamos en nuestro viejo amigo. Los Williams no nos han decepcionado y el primer juego de Larry, «el Larry», está ya en la última fase de producción en una nueva versión actualizada, dispuesto a entrar a saco en nuestros ordenadores. Como hizo en los States hace años.

Al Lowe y su equipo han trabajado a fondo para que Larry Laffer se presente ante nosotros de manera acorde con los tiempos. Aunque el juego es igual en desarrollo que aquella versión legendaria que tanto nos gustó, sus gráficos ahora no se parecen en nada. El amasijo de pixels que era su protagonista se ha convertido en un gracioso personaje con cara de pícaro y andares de Travolta. Los escenarios ahora se despliegan en unos extraordinarios 256 colores y el sonido, siempre pensando en que contemos con una AdLib, Soundblaster o similar, verdaderamente espectacular. Y no os contamos nada de las chicas, ¡guau! es mejor verlas en directo.

Larry es un caso especial en el mundo del videojuego. De pocos programas se ha hecho una segunda versión, un lustro más tarde, para aprovechar al máximo la rápida evolución del mundo informático. Y encima se ha hecho de forma que supere ampliamente a la original. Sierra ha dado pruebas de que cuida a sus incondicionales. De nosotros depende que les merezca la pena. Aunque tengáis un especial cariño a esos dos floppys en los que duerme vuestro Larry Laffer ahora es el momento de jubilarlos y disfrutar de sus aventuras en ese ordenador nuevo que os acabáis de comprar.

J.G.V.

MASTER SYSTEM BASIC

MASTER SYSTEM II + CONTROL PAD + JUEGO



9.9000 F

huse
1100

M II

ALEX KIDD



tas.

¡ESTAN LOCOS ESTOS DE SEGA!



SEGA

POPULOUS II



A veces nos preguntamos si es posible mejorar lo inmejorable. Peter Molyneux, padre de las dos versiones de este original juego, piensa que sí. Para demostrárnoslo puso a trabajar a fondo a su equipo de programación. El resultado final parece que le ha dado la razón. Pero aún le falta un detalle: que nosotros le demos el visto bueno. En su cuartel general, Peter, está esperando leer estas líneas...

- BULLFROG
- Disponible: ATARI ST, PC, AMIGA
- V. Comentada: AMIGA
- Estrategia

Que una carrera sea corta, como la de Bullfrog, no implica necesariamente que en su palmarés no puedan incluirse títulos especialmente brillantes. Prueba de ello son programas como «Populous» o «Powermonger» que han situado a la compañía en un lugar muy alto. Veamos qué nos depara este «Populous II».

Un primer vistazo al juego revela aparentemente muchas similitudes con el original. Sin embargo, tras entrar en materia, nos damos cuenta de nuestro error. «Populous II», al contrario de lo que podríamos pensar al ver las imágenes que acompañan a este comentario es bastante diferente a su antecesor.

CREA TU PROPIA DEIDAD

No está de más que antes de proseguir hagamos un breve recordatorio explicando a los que no hayáis tenido la suerte de jugar antes con «Populous» de qué va. Adoptamos el papel de un dios que posee un cierto número de adoradores que viven en un mundo concreto. Frente a nosotros se encuentra otro dios, también con sus correspondientes seguidores. Nuestra misión es eliminarlos. ¿Cómo? Logrando que nuestros administrados, por llamarles de alguna forma, multipliquen su número. De esta forma su energía irá hacia nosotros en forma de "maná". Esta sustancia mágica es la que permite que podamos usar nuestros poderes contra los oponentes. Una inundación, un

terremoto... cualquier cataclismo será válido para disminuir las energías de nuestros enemigos.

En «Populous II» podemos modificar las características de nuestra propia deidad. Cambiando su cara le daremos aspecto amenazador, pacífico, habilidoso o inteligente. Nuestro oponente, el dios contra el que pelearemos, actuará de acuerdo con nuestro aspecto. Esto no es más que una forma muy curiosa de establecer ciertos grados de dificultad que interactúan con la fase en la que estemos; hay mil mundos -fases- por conquistar.

Las calamidades con las que castigaremos a nuestros enemigos en esta segunda versión son mucho más variadas que en el original. Están divididas en seis categorías denominadas elementos: gente, vegetación, tierra, aire, fuego y agua. Cada una tiene sus propias posibilidades para hacer pasar un mal rato a los seguidores del otro bando. Una vez conquistemos un mundo se nos proporcionarán puntos de experiencia que dividiremos a nuestro antojo entre los seis elementos.

A más experiencia y Maná mayores desastres acontecerán a los adoradores del enemigo.



En «Populous II» podremos detectar si nuestras edificaciones están llenas por la altura de la bandera en su mástil.



Una de las primeras "plagas" que tendremos oportunidad de enviar a nuestros enemigos son las columnas de fuego.



El indicador que veís en el centro de la imagen es el "imán papal" que crea nuestros nuevos líderes.



Cuando el coliseo esté lleno de puntos azules será el momento de mandar a nuestros seguidores al Armagedón.



Crear un guerrero supone siempre tener que buscar un nuevo líder para dirigir a nuestros adoradores.



«Populous II» incorpora muchas opciones nuevas que no pudieron ser incluidas en la primera versión.

MIL MUNDOS POR CONQUISTAR

VARIACIONES SOBRE UN JUEGO

Al igual que en el «Populous» original hay infinitas variaciones sobre el juego.

Un modo de conquista, mundo tras mundo hasta ser derrotado, y un modo de autoconstrucción, diseñar nuestro propio escenario, son las dos formas de comenzar la aventura.

En cualquiera de ellas las opciones disponibles pueden ser modificadas a nuestro gusto. Podremos limitar de ese modo los

poderes de nuestro contrario, si no estamos seguras de poder ganarle desde un principio, para poder aprender los trucos del programa sin temor a quedar destruidos en un abrir y cerrar de ojos. Por supuesto todo tiene un límite. No pretendáis quitar todas las energías a vuestro oponente en un nivel elevado ya que entonces la cosa sería muy fácil.

Otras opciones nos permiten grabar y cargar la partida, escuchar sonidos de ambiente o jugar en silencio e incluso se

mantiene como en la primera versión la posibilidad de conectar dos ordenadores para acceder a un modo especial de dos jugadores. Hay dos formas de hacerlo, una mediante conexión del puerto serie de las dos máquinas y otra conectándolas con un par de módems estándar.

BRAVO POR MOLYNEUX

«Populous II» es un digno sucesor del juego que tanto nos





Nuestro primer objetivo será alisar la mayor cantidad de terreno posible para poder edificar más que el enemigo.



Los combates en «Populous II» son bastante más detallados que en la primera parte del juego.



Los personajes de «Populous II» han aumentado de tamaño para que podamos ver mejor lo que hacen.



Cuando estemos seguros de la victoria lanzaremos a nuestros seguidores a la lucha final.



Al terminar la partida tendremos opción de ver como hemos cambiado la fisonomía del mundo actual.



En esta pantalla tendremos la oportunidad de cambiar el aspecto de nuestro propio dios y elegir sus características.

alucinó hace un par de años. Gráficamente mantiene la misma calidad, incluso los personajes parece que han aumentado de tamaño para que podamos apreciar sus actos de una forma mucho más clara. Lamentablemente la música ha perdido protagonismo en el juego y se limita a una serie de efectos y una melodía inicial.

Si esta segunda parte supera a la primera es algo que sólo el tiempo puede desvelarnos, pero en nuestra opinión, «Populous II» contiene los ingredientes necesarios para ser considerado uno de los mejores juegos del año. Lógicamente ha perdido originalidad pero Molyneux ha logrado incluir las suficientes variaciones sobre el mismo tema como para que el juego atraiga a los que ya disfrutamos de él y a toda una legión de nuevos adeptos.

J.G.V.



«Populous II» es junto a su predecesor una de las ideas más originales que se han llevado a cabo en el mundo del videojuego. Es agradable ver que hay compañías que todavía usan la imaginación para crear y no se limitan a hacer una versión del arcade de moda.



CÓMO SER UN DIOS BENEVOLENTE

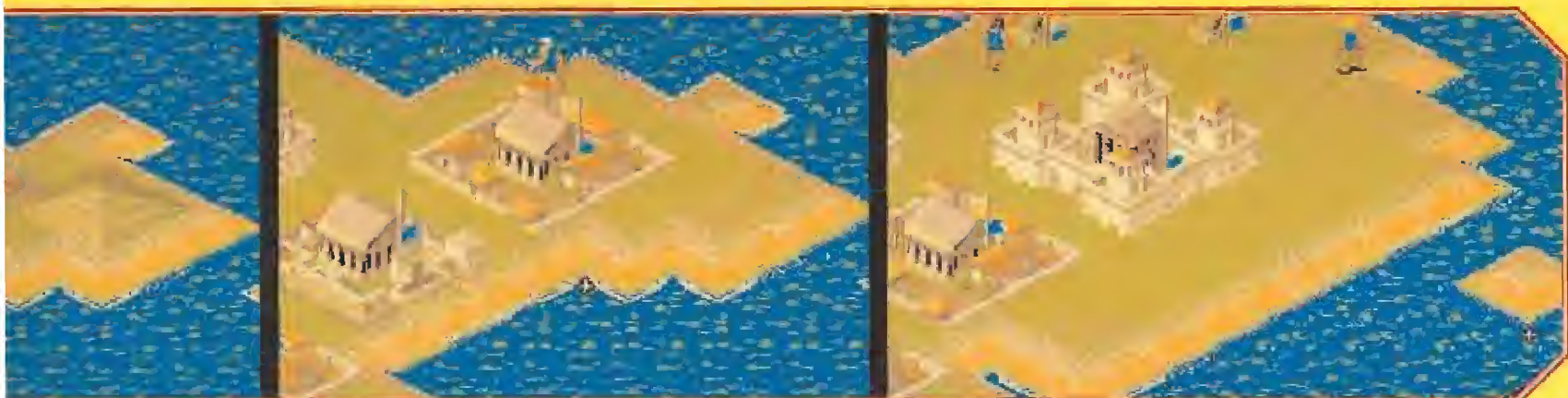
Hay una serie de reglas básicas que se deben conocer para comenzar con buen pie esta aventura en el Olimpo de la informática. Los primeros mundos os resultarán muy sencillos de superar si seguís nuestras instrucciones. No son, por lógica, las claves que os llevarán directamente a la victoria ya que nunca se sabe lo que puede hacer vuestro oponente, pero reduciréis al mínimo los riesgos.

No os planteéis como objetivo prioritario en un primer momento fastidiar al contrario. Intentad que vuestros seguidores construyan rápidamente lo más posible. Alisad mucha tierra para que puedan edificar sus casas y vigilad las banderas de las mismas para garantizar que se están llenando a la suficiente velocidad.

Es interesante que cuando podáis crear Perseos lo hagáis con varios a la vez y comprobando que tienen el camino libre hasta los territorios de vuestro oponente. Esta es una forma de tenerle ocupado intentando reparar los destrozos mientras vuestros seguidores se multiplican.

Cuando podáis utilizar la Columna de Fuego hacédlo contra las construcciones que tengan las banderas en el punto más alto. De nada vale destruir una pequeña chabola si al lado hay un palacio repleto hasta los topes de enemigos.

No dejéis nunca de tener un líder y no os preocupéis demasiado por lo que hace el contrario al principio de la partida. No suele ser totalmente agresivo hasta llegar a los niveles más elevados. Cuando el anfiteatro se haya llenado en sus dos terceras partes con vuestros seguidores no dudéis en declarar Armagedón. El Día del Juicio Final acabará con vuestra victoria.



LA PUNTUACION

1990	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1991	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1992	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1993	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1994	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1995	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1996	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1997	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1998	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1999	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2000	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Probablemente uno de los mejores programas del año

MASTER SYSTEM SONIC PA

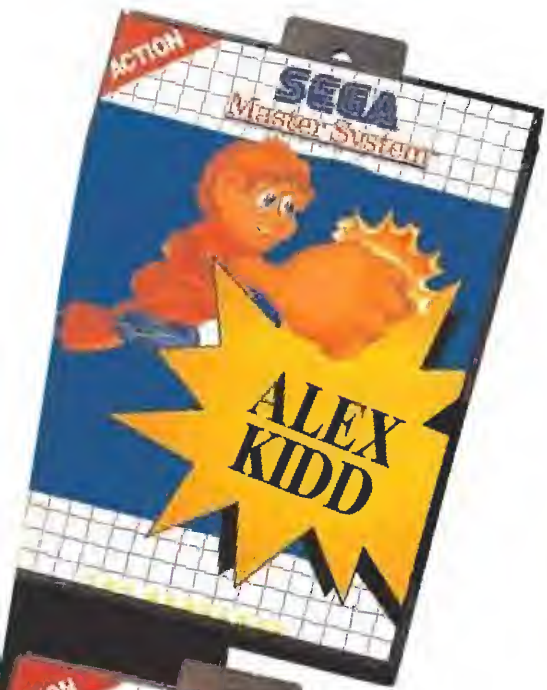
MASTER SYSTEM II + 2 CONTROL PAD + JUEGOS SO



13.900,

M II
C K

C Y ALEX KIDD



as.



**¡PARA SUBIRSE
POR LAS PAREDES!**



SEGA

W THE GAMES WINTER CHALLENGE

Aunque no es la primera ocasión en la que una compañía de software nos agasaja con un juego dedicado a compendiar diversas especialidades de deportes de invierno, también no es menos cierto que nadie hasta ahora lo había hecho con la perfección de que hace gala este «The Games Winter Challenge» de Accolade.

No es necesario volver la vista muy atrás para recordar que una compañía especialista en este género. Por supuesto, hablamos de Epyx. Sello bajo el que se editó hace tiempo un juego de este mismo estilo que reunía una serie de pruebas que prácticamente coinciden con las de este nuevo programa de Accolade.

Pero lo cierto es que aquellos eran otros tiempos, los 8 bits mantenían su reinado, y las versiones para los ordenadores compatibles no eran sino adaptaciones de las de 8 bits que encima adolecían de una notable pobreza gráfica, gracias a la invariable utilización de las no demasiado vistosas paletas de colores que la tarjeta CGA ponía a disposición de los grafistas.

Ahora el mercado ha cambiado mucho, y los veloces microprocesadores y la aparición de la tarjeta VGA han permitido que los compatibles hayan visto nacer juegos capaces de hacer palidecer a las primeras producciones para los Pc's. «The Games Winter Challenge» es un perfecto ejemplo de ello.

¿FRIO YO?, NUNCA...

Aunque el nevado paisaje y los rigores climáticos podrían hacernos sentir frío incluso en nuestra cálida y confortable habitación, lo cierto es que la intensidad de algunas pruebas, y el hecho de que en algunas se nos exponga al archiconocido método de tener que "martillar" alternativamente las teclas de izquierda y derecha para incrementar la velocidad de nuestros atletas, harán que pronto entremos en calor y que después de algunos minutos con toda seguridad sudemos la gota gorda.

Ocho son los eventos que dan forma a este «The Games Winter Challenge», de los que ahora vamos a hablarlos con más profundidad por separado.

SKI JUMPING

Los saltos de esquí son sin duda alguna una de las especialidades más espectaculares de los deportes de invierno, que exige a sus practicantes a partes iguales valor y habilidad. Una vez en el trampolín, tendremos que esforzarnos por conseguir el máximo de velocidad, a la vez que cuidamos de no desviarnos hacia los lados. Mientras estemos en el aire será fundamental no desequilibrarnos y mantener un buen ángulo para que el viento no nos frene. Por último nos resta el momento más decisivo, el aterrizaje, que requiere buenas dosis de precisión.



Como se aprecia en la imagen, hace falta algo más que valor y sangre fría para lanzarse por esta inclinada rampa.



Aunque en este juego nuestro estilo no nos ayudará a ganar puntos, si mejorará notablemente nuestra marca final.



La toma de contacto con el suelo es siempre un momento decisivo; cualquier error nos costará un grave pernice.

LUGE



En el lado izquierdo de la pantalla se nos ofrece un mapa a escala del circuito que debemos recorrer con el trineo.



Nuestra precaución debe ser extrema en las curvas, pues de lo contrario corremos el riesgo de salir despedidos.

El trineo individual es una especialidad ciertamente arriesgada, ya que un sólo fallo nos puede costar salir despedidos a toda velocidad. Para conseguir un buen crono, dos son las claves fundamentales: tomar bien las curvas, y colocarnos en las mejores zonas de la pista, donde las cuchillas del trineo apenas levantarán nieve.

CROSS COUNTRY

El esquí de travesía es una prueba de una dureza extrema, ya que nos obliga a recorrer grandes distancias con la sólo ayuda de nuestros bastones y nuestros esquís. Para que vuestras reservas de energía no se agoten a la primera de cambio, esforzados al máximo en las subidas, pero en las bajadas simplemente deslizaros sin más.

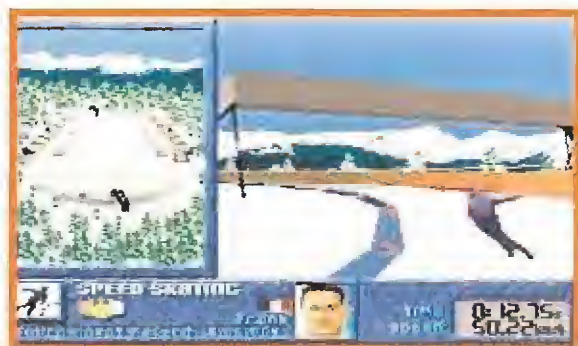


Más que de velocidad el Cross Country es una prueba de resistencia, que exige un gran desgaste físico.



En las pendientes lo más acertado es adoptar una postura aerodinámica y dejarnos deslizar por la nieve.

SPEED SKATING



Si nos separamos demasiado del lado interior de la pista recorreremos más metros y nuestro crono aumentará.



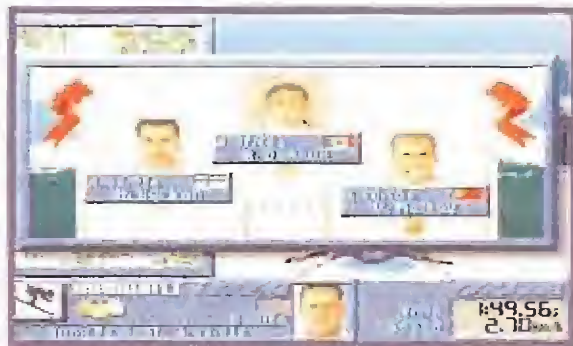
Mucho cuidado con empezar a patinar antes del disparo, pues seríamos sancionados con una salida falsa.

El patinaje de velocidad es una prueba bastante sencilla, pero que responde al típico sistema de martilleo frénético de teclas para conseguir el máximo de velocidad. Además de esto, es importante que os esforcéis por manteneros tanto en las rectas como en las curvas lo más pegados que os sea posible al lado izquierdo de la pista.

DOWNHILL



Es muy importante que antes de saltar elijamos bien la dirección, o acabaremos estrellados en los lados de la pista.



Al final de cada prueba se nos ofrecerá esta imagen del podium de ganadores, a la vez que sus respectivas marcas.

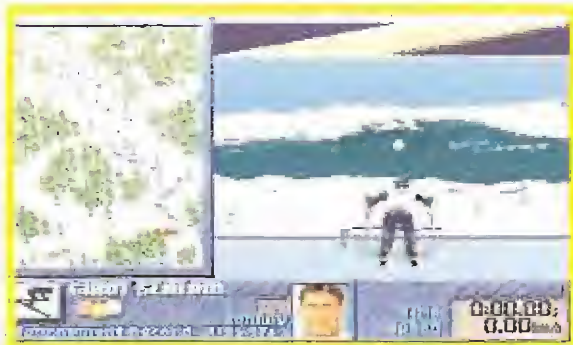
Para conseguir un buen descenso es fundamental no solamente mantener una buena media de velocidad (cuidando eso sí de no salirnos en las curvas), sino también no olvidar que debemos cruzar a través de todas las puertas colocadas a lo largo del recorrido, ya que un sólo error nos costará la descalificación.

NUESTRA OPINIÓN

ACCOLADE
Disponibile: PC
T. Gráficas: EGA, VGA,
MCGA, TANDY
Simulador deportivo

GIANT SLALOM

El slalom gigante, disciplina de grato recuerdo en nuestro país gracias a los apellidos Fernández Ochoa, es una especialidad que requiere una técnica excepcional. Aunque en principio su desarrollo es bastante parecido al del descenso, la cruda realidad es que en el slalom encontraréis las puertas mucho más cercanas entre sí, y además colocadas con unas elevadas dosis de mala idea. Dado que un error nos costará la descalificación, es muy importante que nos entrenemos en la opción de práctica, para tratar de memorizar el recorrido.



En el Slalom la velocidad debe ser medida cuidadosamente, o de lo contrario acabaremos por saltarnos alguna puerta.

La calidad gráfica del juego es inmejorable, como se aprecia en esta bella imagen de la ceremonia de apertura de los juegos.

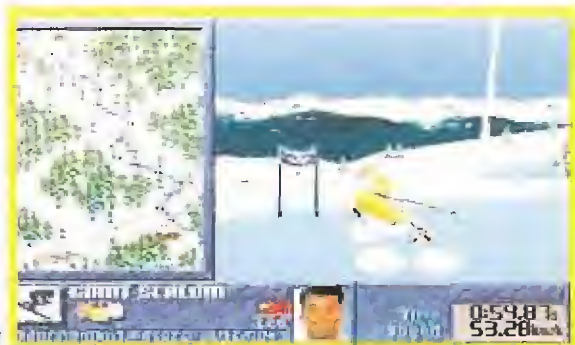


Accolade nos ofrece en este espectacular y súper-real simulador, ocho emocionantes deportes de invierno.

Sólo sin jugarlo, prácticamente con su mera contemplación, «The Games Winter Challenge» resulta ya ser una auténtica gozada. Es fácil que sin acercarse mucho más de uno piense que está viendo un video de las recientes olimpiadas de Albergville en lugar de un juego. Tal es el realismo de este estupendo simulador de Accolade, que aparte de contar con unos gráficos, unos movimientos y en general una calidad técnica sencillamente excepcional, encima es realmente fácil de manejar y extremadamente jugable.

Competir por el mero hecho de batir nuestros propios records es ya de por sí bastante entretenido, pero si además nos las apañamos para reunir a un grupo de amiguetes y organizar un pequeño torneo, multiplicaremos por dos el grado de diversión y emoción de uno de esos juegos que nunca llegan a aburrir, y que cada cierto tiempo rescataremos de nuestra programación para reverdecer viejos laureles. Podéis creernos, es increíble.

J.E.B.



Si nos ajustamos a las banderas nuestro crono mejorará, pero corremos el grave riesgo de tropezar con ellas.



Debido a su extrema dificultad, el Slalom Gigante es una de las pruebas que más conviene practicar previamente.

BOBSLED



Una mala salida influirá directamente en nuestra marca final, así que conviene obtener la máxima velocidad posible.



De la misma forma que en el Luge o Trineo Individual, las curvas se erigen en el "ser o no ser" del Bobsled.

Esta variante del Luge, con un trineo biplaza, nos ofrece un desarrollo prácticamente similar, por lo que la técnica a emplear también deberá ser la misma. Sólo hay que tener en cuenta que en el momento de empezar será posible -con el inevitable método de martillar las teclas- conseguir una buena velocidad inicial.

BIATHLON

Esta especialidad pone a dura prueba tanto la resistencia como la puntería de cada esquiador, dado que mezcla secciones con el mismo desarrollo que el Cross Country, con otras de tiro al blanco. Estas últimas son de gran importancia, ya que cuanto peores sean nuestros disparos, mayores serán las penalizaciones de tiempo.

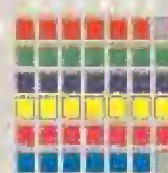


Aunque portemos un rifle en nuestra espalda, por lo demás el Biathlon tiene mucho en común con el Cross Country.



Si no afinamos la puntería seremos castigados con penalizaciones de tiempo, que empeorarán nuestro registro.

LA PUNTUACION



Un simulador que aún en un mismo todo realismo y jugabilidad.

MASTER SYSTEM PLUS

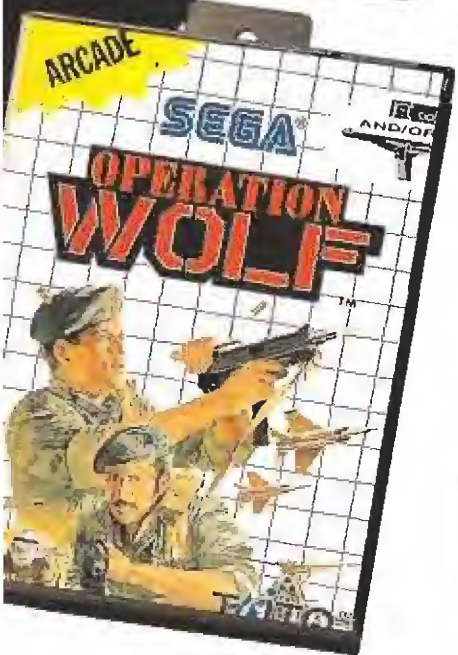
MASTER SYSTEM II + PISTOLA LASER + JUEGOS OPERATIO



16.900

M II

OLF Y ALEX KIDD



ptas.

¡HAN DEBIDO PERDER UN TORNILLO!



SEGA

CASTLES

La época medieval siempre ha sido una de las más adoradas por todos los que volvemos con nostalgia nuestra vista al pasado. Claro está que fueron días de oscurantismo, pero también de grandeza. En el programa que

ahora nos ocupa, tenemos, por fin, la oportunidad de saber lo que pudieron sentir los reyes de aquellos tiempos lejanos, inmersos en los problemas diarios derivados de la tarea de gobernar.

- INTERPLAY
- Plataformas: PC
- Otros: CGA, VGA, EGA, MCGA
- Estrategia

Los primeros castillos europeos surgieron ante la necesidad que tenían los nobles de defender sus feudos protegidos de posibles ataques belicosos como el asalto, tanto de invasores, como de otros señores que querían apropiarse del lugar, sobre el que poseían un feudo, la propiedad de un terreno o accesibles para

conseguir el poder frente a otros señores, suponiendo el principio del fin del poder feudal.

En los años próximos, en toda el territorio europeo comenzaron a edificarse las primeras de nuevas torres e imperios. Sus poderosos gobernantes comenzaron a construir su poder sobre los territorios conquistados, convirtiéndolo en feudos feudales desde los que controlar cada uno de sus feudos, cada señor feudal buscaba la protección de su feudo contra injerencias de otros y empoderados construyendo sus propios castillos. Todo ello reflejado en que el castillo se perfiló como el elemento básico de poder y seguridad. Con la ayuda de la pólvora, los, en otro momento, poderosos señores pasaron a convertirse en simples elementos decorativos, y pasaron ya de ser promotor de castillos a ser víctimas de un enemigo bien armado. Así, en poco tiempo, los castillos comenzaron a perderse y a ser destruidos por los señores, la mayoría de ellos, o reducidos a ruinas inconcebibles.

ESQUEMA DEL PROGRAMA

Aunque con cambios en los nombres y lugares, nos situamos en la época de esplendor de los castillos, entre los años 1280 y 1305, en un momento como aquel en que el rey Eduardo I de Inglaterra consolidó su conquista de Gales, convirtiéndola en, este territorio entonces feudalista, para que sirviera de apoyo a las iglesias que se dedicaban a construir estos feudos. Durante tanto se llama Alvar, y debemos saber que por su gran valor, se relacionaron con Alvar a todos los contenidos que van surgiendo.

Al principio, se nos permitirá elegir entre tres tipos de opciones que dependerán de la habilidad de nuestro feudo local. Así, podemos elegir los materiales que

usará para construir muros, torres o torres, sus generados problemas en los que habrá que intervenir. El modo en que nos movamos será a través de magníficos gráficos y otros tipos de animación. Niveles desde los que podremos elegir entre diferentes tipos de problemas a nuestra disposición. Por último el tipo de composición elegido nos llevará a diferentes tipos de muros fortificados simultáneamente.

Guardados en el menú principal del programa, los distintos capítulos con sus contenidos son:

- **CONSTRUCCIÓN:** Desde aquí prepararemos los elementos del castillo, incorporando el mismo cuando torres, muros, puertas, torres, etc., creamos convenientemente sobre el castillo y lo abrimos de modo que se lo construyamos. Como ocurre en la realidad, diferenciados niveles resultarán más efectivos contra el enemigo, aunque supongan mayor tiempo de ejecución. Los materiales construidos dificultarán el acceso.

- **TRABAJO:** Constanza en el modo un ejército de profesionales sobre los que habrá que intervenir.

Nos situamos en la época de esplendor de los castillos, en los años 1280 y 1305, cuando Eduardo I de Inglaterra consolidó su conquista de Gales

terceros, materiales y soldados, y a los que podremos o trabajar sobre el castillo con nuestros propios feudos preparados. Según el punto de ejecución de los obras, podremos conseguir de algunas especialidades, e implementar otras más necesarias. Además es posible renovar sus unidades, aumentando el grado de efectividad.

- **IMPUESTOS:** Todos los gastos de la construcción del castillo, sueldos de los trabajadores y de los soldados, así como la compra de viveres, tendrán que salir de los arcas reales, que lógicamente serán



El primer capítulo se trata de preparar la construcción de una fortaleza realista. El jugador tendrá una lista detallada de los recursos en juego.



El juego es un nuevo tipo de juego. Totalmente original y que mantendrá su interés durante mucho tiempo, ya que cada partida es diferente a la anterior.



En se trata de un juego de estrategia y acción, que se trata de construir la fortaleza para que ésta se pueda defender y podamos combatir en paz.



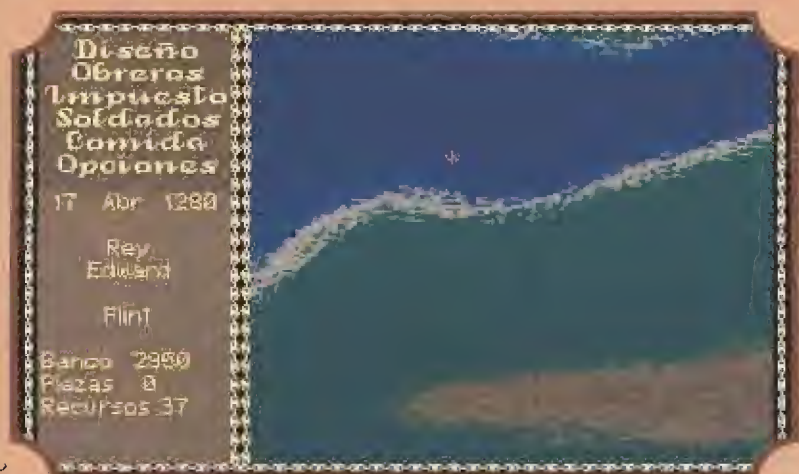
Podrás acceder a una lista de recursos y controlar los diferentes recursos que necesitas obtener en diferentes niveles de dificultad.



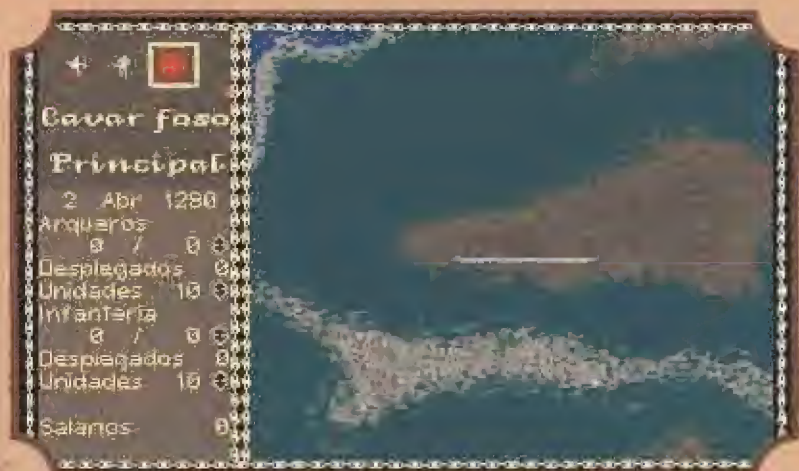
LA FOR
DEL
PO



La obra ya está terminada. Ahora hay que buscar el lugar donde construir el muro, dejando nuestras fronteras del ataque de los rivales.



Es esencial el que controlé qué nuestra reproducción sea correcta, encontrar el sitio ideal para instalarnos antes de comenzar a construir a los obreros.



El juego nos va a permitir controlar prácticamente todas las variables que nos va controlando el estado actual del mundo a través del juego.



Si no mantenemos bien vigiladas las aberturas de nuestros fortines nos podremos encontrar con la desagradable sorpresa de que vamos atacados.

Sin el apoyo de un buen ejército, pronto seremos barridos del mapa. Habrá que estar atento al número de nuestros arqueros e infantes.

...necesarios, se establecerá un sistema de impuestos sobre el que podremos usar al para trabajar o aumentar los saldos, según lo estemos oportuno.

- EJERCITOS: Avanzar en un territorio extraño y construir en la nueva localidad, directamente con los habitantes de ese país. Sin el apoyo de un buen ejército, pronto seremos barridos del mapa. Habrá que estar atento al número de nuestros arqueros e infantes, así como a la rápida distribución en lugares donde con todo vez que se produzca un ataque. Desembarcar más capitales, evitar llegar a superar la reducción a través de nuestra fortaleza, y nuestra repoblación de tierra cultiva.

Consejos y Trucos

✎ **Será recomendable que comencemos siempre con campañas cortas y de fácil ejecución de manera progresiva, antes que intentar abarcar un gran territorio de inmediato.**

✎ **Ojo a los impuestos. Mantenerlos altos rebelará contra nosotros al pueblo, la iglesia y los nobles. Pero bajarlos en demasía sólo conseguirá agotar las arcas del tesoro, sin que conlleve necesariamente la alegría del pueblo.**

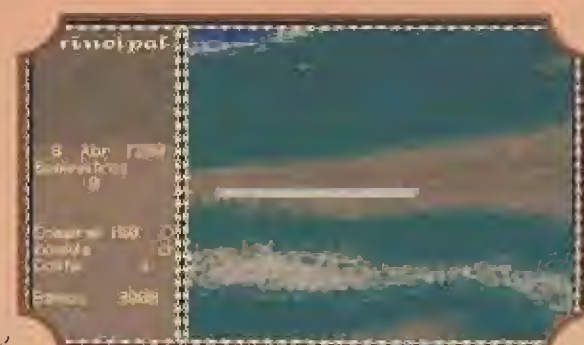
✎ **Graba a menudo la situación. No saber responder con presteza a un ataque de Celtas u Ogros puede destruir por completo todo nuestro trabajo.**

✎ **Será muy importante ser diplomático con cada embajador, vasallo, o clérigo que solicite nuestra audiencia. Sopesar bien nuestras decisiones nos evitará muchas complicaciones.**

✎ **Controla a menudo la ejecución de las obras. Asigna nuevos puestos a los trabajadores que finalicen en un sector, pues ellos no te avisarán y tendrás que pagar sueldos a cambio de no hacer nada.**



Es esencial saber controlar los impuestos para obtener el dinero necesario para comprar materiales de construcción.



Interplay ha conseguido que «Castles» se convierta en un extraordinario y atractivo juego de estrategia.

- PROVISIONES: Para obtener los recursos controla el número de provisiones almacenadas, pues en cualquier momento que se sea de un momento fortaleza y la falta de provisiones conllevará un total derroche. Desgraciadamente no sólo a través de los recursos que se recolectan, sino también a través de la rapidez con la que se recolectan, pues los recursos de rápido movimiento pueden ser robados en varios instantes.

- CONSTRUCCIÓN: Un rey sabio debe tenerse de la opinión de sus consejeros antes de tomar partido en cualquier asunto de estado.

Controlar todos estos problemas desde un solo lugar, cuando la tarea de gobierno, pero si a ello sumamos los problemas que nos traen los enemigos, llegamos a la conclusión que no era tan fácil ser rey, como el primer día pudiera parecer.

Tendremos que intentar en lo que nos sea posible, evitar al enemigo que quiera por cualquier parte de su territorio, sino al menos local que quiere ser un gran poder en el mundo o cualquier noble o súbdito que amenace la estabilidad de nuestra nación.

Tener dudas sobre si se deberían hacer ante un problema de los muchos que se nos pueden presentar, nos dará fama de rey débil. Aunque esto no quiere decir que haya que tener siempre mano de hierro.

Ser un jugador habilidoso dispondrá en nuestra contra a los nobles del reino, lo que puede perjudicarnos. Si pedimos consejo a nuestros vasallos de confianza, lograremos la reacción que produce cada situación que tenemos.

NUESTRA OPINIÓN

«Castles» es un programa bastante bien concebido que se juega un poco de la cometa, y que aporta una gran originalidad a un género. En la estrategia que día a día gana nuevos adeptos.

Unas gráficos cuidadosas VGA en 256 colores, empujados con un sonido ambiental y combates con torres Aditi, y con una estructura programada sólida.

posibilitan que poseamos buenos ratos jugando con un buen rey que es al fin y al cabo de lo que trata el juego.

LA PUNTAJACION

Castles	4
Warlord	3
Age of Empires	2
Age of Wonders	1
Age of Simons	1

"Una idea muy original llevada a la práctica con acierto."

TALEZA DER

D.G.A.V.

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE + CONTROL PAD + JU



27.900
ptas.

VE
GO SONIC



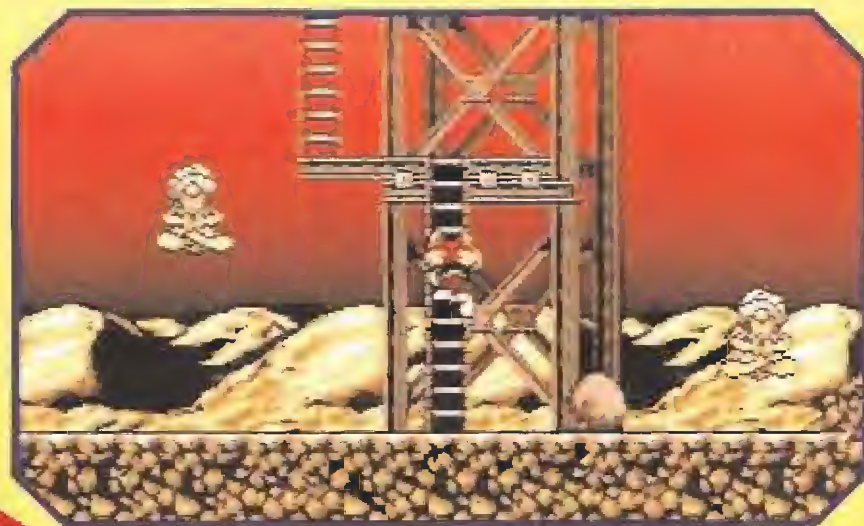
**i PARECE
DE MAGIA!** **COSA**



SEGA

TITUS

THE FOX



Al zorro Titus nunca le había agradado que Foxy, su novia, trabajara como reportera en la revista "Fox & Locks". Era cierto que se trataba de una publicación muy prestigiosa y que Foxy realizaba en ella una excelente labor, pero a Titus le preocupaban los largos viajes que su amada debía realizar en busca de noticias y los desconocidos peligrosos que podía haber en los lugares que visitaba.

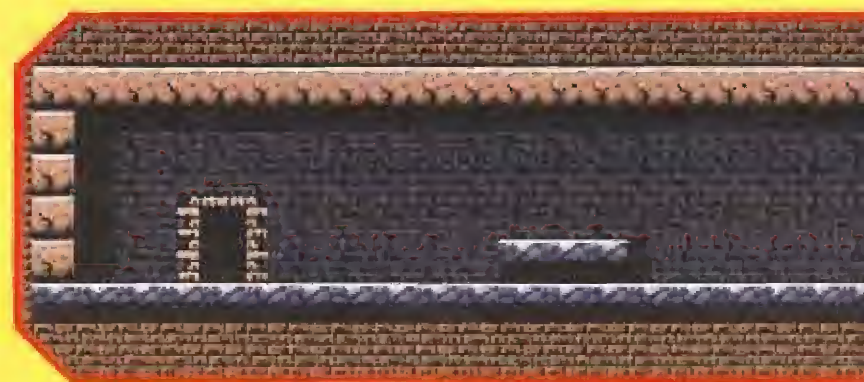


Foxy, la amada de Titus, nuestro héroe, ha sido secuestrada en Marruecos mientras realizaba un reportaje fotográfico.

CODIGOS

FASE 1 (2625)	FASE 8 (5648)
FASE 2 (8455)	FASE 9 (6390)
FASE 3 (2974)	FASE 10 (8612)
FASE 4 (4916)	FASE 11 (4187)
FASE 5 (1933)	FASE 12 (1350)
FASE 6 (0738)	FASE 13 (9813)
FASE 7 (2237)	FASE 14 (5052)
	FASE 15 (2045)

BAJO EL SOL DE MARRUECOS



Por eso la llamada que recibió desde la revista supuso para él un gran dolor pero no una sorpresa, ya que desde hacía tiempo esperaba algo semejante. Foxy había sido enviada a Marruecos para realizar un reportaje fotográfico y, durante su trabajo, había sido secuestrada por unos bandidos y convertida en una de las esclavas de los caballeros del Shah Hassan.

La noticia de que su amada estaba en manos de tan peligrosos bandidos puso alas en sus pies y con el corazón encogido por la tragedia, Titus decidió dirigirse sin perder tiempo a Marruecos para rescatar a su adorada.

ANTES DE EMPEZAR

La aventura de Titus transcurre a lo largo de quince niveles, si bien el último contiene sólo la escena final y no puede ser considerado como parte del juego en sí. Cada nivel posee una clave de acceso formada por cuatro números que se obtiene al recoger un icono que representa una lámpara mágica, clave que tenemos que anotar pues nos permitirá iniciar nuevas partidas desde ese nivel y no desde el primero. Existe

una lámpara mágica en cada nivel, pero algunas son más difíciles de encontrar que otras.

A lo largo del juego podremos recoger iconos de bonificación que restauran uno de los 16 puntos de nuestra barra de energía. Sin embargo, si ésta ya está llena, los bonus se almacenan en un marcador y, al finalizar el nivel, se obtiene una vida extra por cada diez bonificaciones.

Aprovechemos para señalar que tenemos tres vidas que se perderán si se agota la energía—los impactos con los enemigos suelen producir la pérdida de dos puntos de energía—o caemos a una trampa mortal.

Existen otros iconos con forma de candado. Marcan el inicio de las secciones de cada nivel. Cuando perdemos una vida comenzamos a jugar desde el último candado que hayamos recogido o desde el principio del nivel si no lo hemos encontrado.

Titus puede recoger objetos y soltar objetos, lanzarlos o apilarlos. También puede dejarlos caer y arrojarlos hacia arriba, pero deberá apartarse si no quiere recibir un buen golpe en la cabeza. A excepción de objetos especiales como las pelotas, estos se pierden al ser arrojados lateralmente y sólo afectan al primer enemigo que alcanzan.



Tras llegar a la gran ciudad, nuestro amigo Titus deberá dedicarse a la nada grata tarea de escalar edificios, cosa que no agrada en absoluto a sus inquilinos.



En el primer nivel del juego la dificultad es realmente muy poco elevada, si bien a medida que avanzamos en la misión ésta se incrementará a niveles de infarto.

Nuestro amigo tiene gran movilidad. Puede recorrer y saltar en cualquier dirección y graduar con precisión la longitud de sus saltos, modificando su trayectoria en el aire si es preciso. También puede agacharse y arrastrarse por túneles y entrar por todo tipo de puertas, si bien en este último caso será necesario tener las manos vacías.

Titus posee una habilidad muy especial ya que durante los instantes de inmunidad que siguen al impacto con un enemigo puede atrapar a alguno de ellos, levantarlo sobre su cabeza y arrojarlo como si fuera un objeto. Esta técnica funciona también si Titus se acerca con sigilo, generalmente desde atrás, al personaje que quiere atrapar pero funciona sólo con ciertos tipos de enemigos y no con todos.

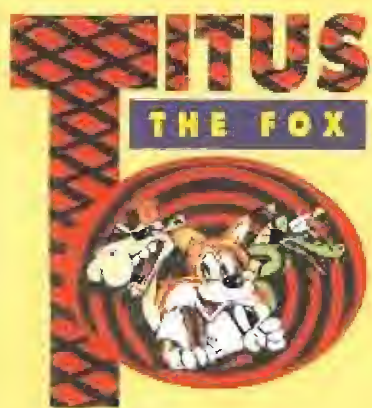
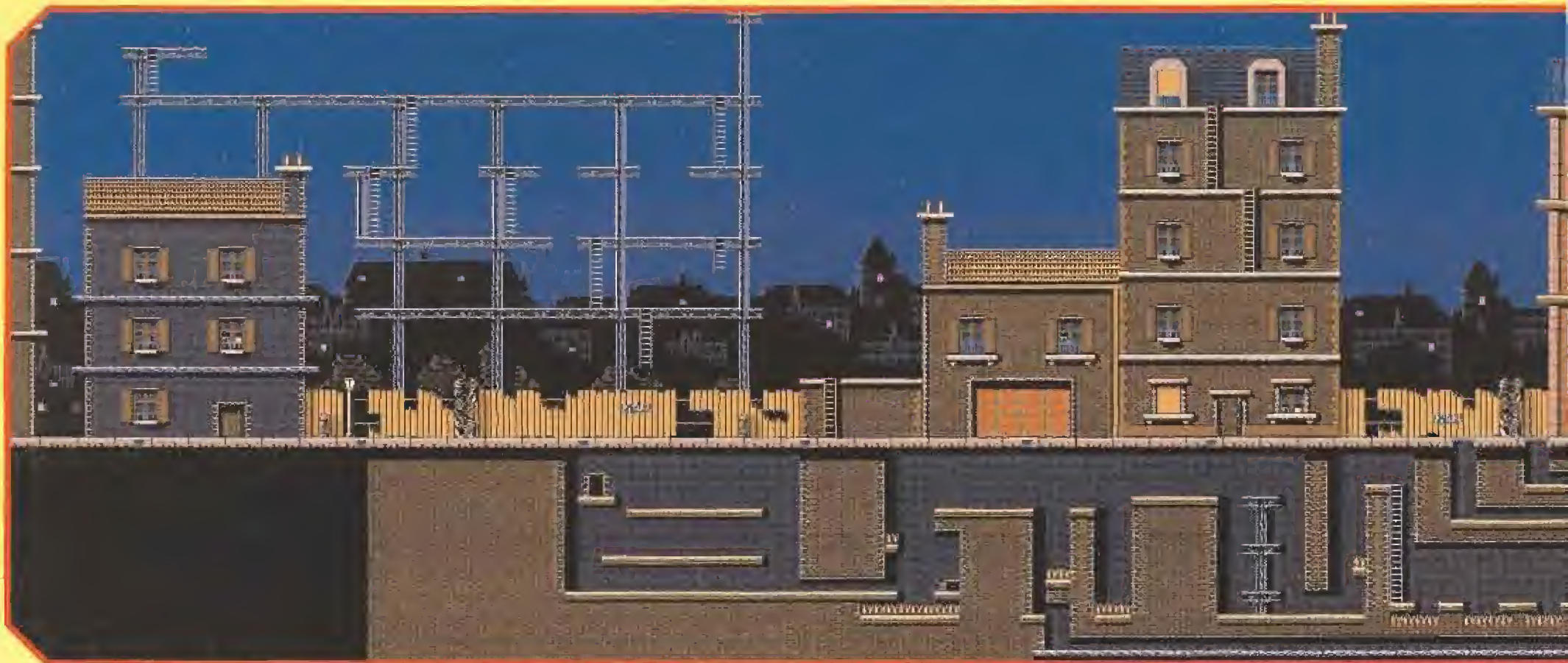
NIVEL 1 : TRAS LOS PASOS DE FOXY

Titus inicia su aventura en las calles de la ciudad, las cuales se han vuelto muy peligrosas por la presencia de vagabundos que lanzan botellas, hombres armados con martillos ocultos en cubos de basura, perros maleantes con cara de pocos amigos. Contra

Tras recibir la noticia de que Foxy se encuentra en manos de los caballeros del Shah Hassan, Titus emprende el viaje a Marruecos para rescatarla.

ellos nuestro héroe puede utilizar los desperdicios que cubren las calles como botellas, botes de pintura, latas de gasolina, macetas o cajas de madera. Para alcanzar los iconos Titus puede subirse a las farolas, las bocas de incendios, los cubos de basura y las cabinas telefónicas, y por supuesto puede usar escaleras para alcanzar pisos altos.

Este primer nivel es el más fácil de todas y constituye sólo un



ligero aperitivo de lo que nos espera en etapas más avanzadas. Se recorre siempre de izquierda a derecha, la lámpara mágica

está cerca del punto inicial y sólo podemos señalar la presencia de un acceso oculto en la puerta junto al garaje desde la que se llega al tejado del edificio.

NIVEL 2 : BUSCANDO PISTAS

Unos molestos abejorros son los actores invitados de esta segunda fase junto a los descritos con anterioridad. El nivel se resuelve hacia la derecha, si bien pronto encontramos un cochecito que tiene la útil facultad de detenerse después de ser lanza-

do contra un enemigo lo que nos permite utilizarlo cuantas veces queramos.

Es precisamente este objeto el que nos permitirá limpiar de obstáculos el muro que conduce a un edificio donde, tras eliminar a todos los vagabundos sentados en las ventanas, podremos recoger la lámpara de este nivel, entrar por una ventana que conduce a una pantalla repleta de bonificaciones y coger un monopatín. Este objeto es de gran utilidad pues nos permite volver al suelo y recorrer el resto del nivel eliminando sin demasiados problemas a los enemigos que salgan a nuestro paso.

NIVEL 3 : CARRETERA EN OBRAS

Titus asciende por los pisos del edificio que se encuentra al comienzo del nivel pero pronto lo abandona para internarse en los almacenes metálicos que hay a su derecha. Recoge un trampolín, con el cual puede dar grandes saltos que le permiten alcanzar tanto un buen número de bonus a su izquierda como uno de los pisos superiores del edificio situado a su derecha.

En la planta más alta hay una alfombra mágica con la que

puede planear suavemente hacia la derecha sobrevolando un montón de objetos que de otro modo serían infranqueables.

Ahora puede caminar hacia la derecha hasta recoger la lámpara, retroceder y escalar el edificio situado frente a él teniendo mucho cuidado con los huecos abiertos entre las diferentes plataformas. Esquivando a uno feroces cocineros armados con sus rodillos de amasar y bombas que explotan al pisarlas, Titus sigue la línea de las escaleras hacia abajo y hacia la derecha hasta alcanzar de nuevo el suelo justo al otro lado de la viga donde antes encontró la lámpara.





Ya sólo le queda caminar hacia la derecha, recoger una pelota y lanzarla contra un fiero personaje que sólo será vencido tras recibir un buen número de impactos. Nuestro amigo Titus se introduce en la boca del metro para profundizar aún más en su difícil búsqueda.

NIVEL 4 : RECORRIDO BAJO TIERRA

Este nivel transcurre totalmente en los túneles del metro, poblados por los vagabundos ya conocidos, ancianos, niños armados con ti-

rachinas, abejorros y gusanos que recorren las escaleras y los túneles más estrechos.

Titus comienza su camino por un largo túnel hacia la derecha. A continuación entra por una puerta que le conduce directamente a un nuevo túnel que debe ser recorrido hacia arriba y hacia la izquierda.

En un pasillo especialmente estrecho hay una puerta que conduce a nuevas zonas de este nivel. De momento recogemos el trampolín, retrocedemos parte del camino realizado saltando sobre los ventiladores cuya corriente de aire nos obliga a soltar el objeto que llevamos y deja-

mos el trampolín aproximadamente hacia la mitad de las escaleras, justo bajo un nuevo pasillo que sólo podremos alcanzar dando saltos. De este modo llegaremos a una sala donde, haciendo aparecer una serie de losas en principio invisibles, podremos recoger la lámpara mágica.

Ahora podemos retroceder y entrar por la puerta junto a la cual se encontraba el trampolín que acabamos de utilizar. Llegamos así a un nuevo túnel donde unos basureros almacenan los desperdicios en sus carritos.

Allí bajamos a las vías y caminamos hacia la izquierda, esquivando las vagonetas armadas

con pínchos, bien saltando o bien haciendo aparecer unas losas invisibles que nos permitirán avanzar sobre ellas sin pincharnos. Subimos por unas nuevas escaleras y nos introducimos por un hueco situado más a la izquierda.

Titus llega a un nuevo túnel en el que debe recoger una caja para alcanzar saltando la altura suficiente como para hacer caer una pelota con la cual podrá seguir avanzando.

El resto del nivel se recorre hacia la derecha, donde deberemos usar plataformas móviles para pasar barreras, esquivar yunques y saltar sobre más vagonetas.

NIVEL 5 : CATACUMBAS EN LLAMAS

En su recorrido por los túneles del metro Titus ha llegado a un lugar de pesadilla poblado por esqueletos, abejas y zombies. Nuestro amigo camina hacia la derecha, recoge un trampolín y toma unas plataformas ascendentes que, usando el trampolín, le conducirán a una sala donde apilando un buen número de cajas podrá acceder a la lámpara del nivel. Ahora puede retroceder todo el camino, continuar hacia la derecha y caer por un gran hueco. →



GAME GEAR

PLUS

CONSOLA COLOR PORTATIL + JUEGO SONIC + ADAPTADOR C.



BASIC

CONSOLA COLOR PORTATIL + JUEGO COLUMBI



19.9

R

SEGA

ELECTRICA

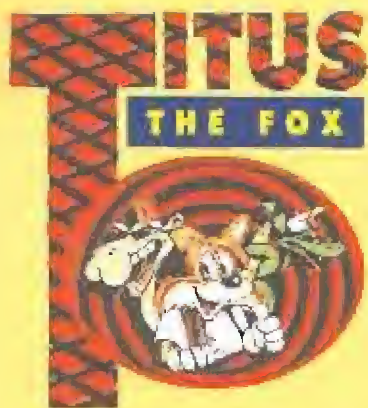
22.900
Ptas.

IS

00 Ptas.

¡HABRA QUE
DARSE PRISAS!





hacha. El único arma eficaz contra tan poderoso enemigo es una caja de madera abandonada sobre una plataforma que debe ser arrojada verticalmente contra el agresor desde lo alto un buen número de veces. Una vez eliminado el peligro, esa misma caja nos permitirá saltar hacia la plataforma situada más a la izquierda para finalizar el nivel.

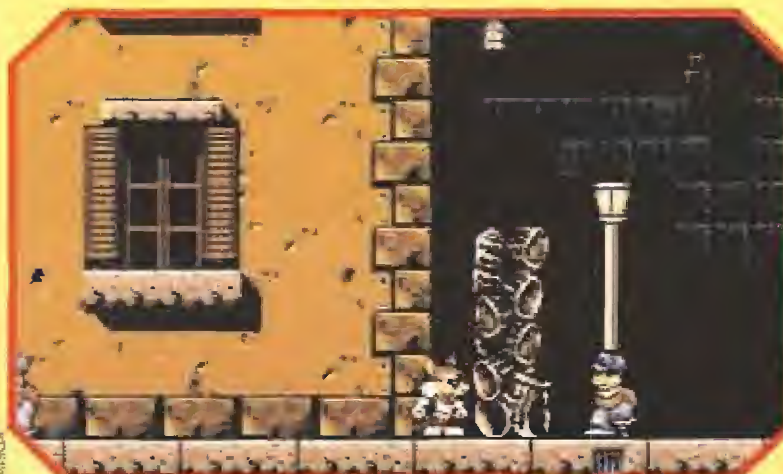
NIVEL 6 : LLEGADA A LA GRAN CIUDAD

Titus abandona los túneles subterráneos pues acaba de llegar a la gran ciudad. Las ventanas de los edificios están ocupadas en su mayor parte por bebés que, pese a su inocente aspecto, pueden atacarnos con sus chupetes. El camino es siempre hacia la derecha, si bien diversos obstáculos nos obligan a ascender por los edificios. El primero debe ser escalado necesariamente ya que un montón de objetos en el suelo nos impiden continuar y el segundo sólo si deseamos recoger los muchos bonus que hay en su azotea.

Para escalar el tercero, prácticamente lleno de peligrosos bebés, es preciso usar previamente una pelota para saltar hasta el primer piso. En la parte superior de este tercer edificio seremos atacados por cochecitos de niño y podremos descender para recoger la lámpara. Hemos llegado a un edificio en obras, y dado que las vallas colocadas sobre el suelo están cubiertas de pinchos



Aunque serán muchos y muy peligrosos los enemigos que nos acosarán a lo largo de la misión, algunos, como este tuareg, son particularmente incordiantes.



En muchas ocasiones nos enfrentaremos con obstáculos que sólo podremos superar apilando cuidadosamente cuantos objetos encontremos en sus alrededores.

que impiden caminar sobre ellas tomamos los andamios superiores, caminamos hacia la derecha mientras sea posible y bajamos de nuevo usando escaleras.

Esta zona está plagada de enemigos y bombas, y en algunos

puntos el suelo está formado por bonus que no deben ser recogidos pues en tal caso caeríamos sobre peligrosas trampas. Una vez abajo podremos completar fácilmente el nivel caminando hacia la derecha.

NIVEL 7 : LA PRISION DE FOXY

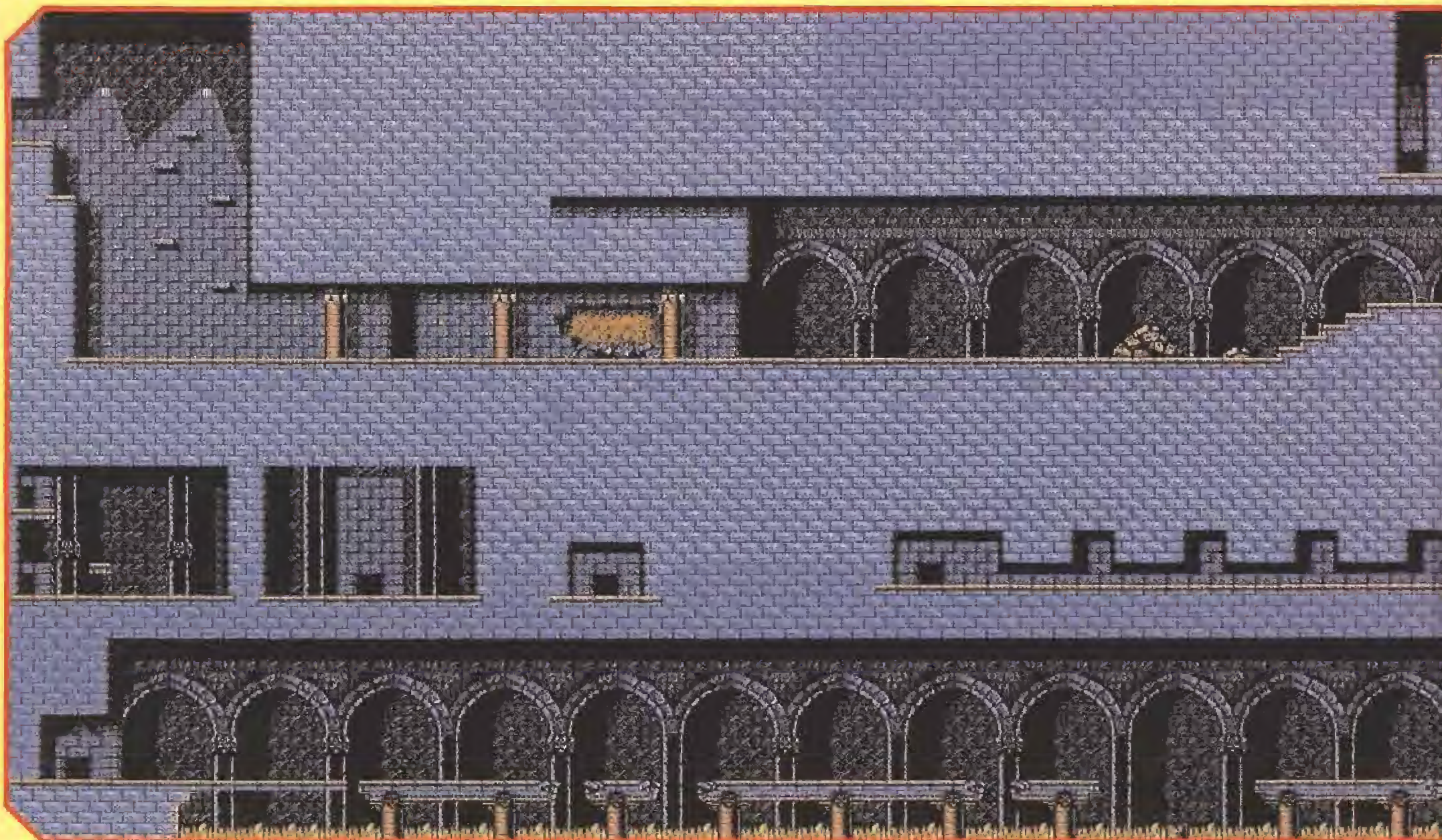
La lámpara de este nuevo nivel está prácticamente junto al comienzo del mismo. Evitando cochecitos de niño y unos feroces perros que, inicialmente dormidos, se despiertan cuando nos acercamos a ellos, nuestra labor en esta fase es alcanzar la azotea de un gigantesco edificio.

Por desgracia algunos de los vecinos del mismo no ven con buenos ojos la presencia de un zorro en la casa y han decidido salir a las ventanas para arrojarle los más variados objetos. Incluso de vez en cuando un hombre con un helicóptero portátil aparecerá para intentar hacer la vida completamente imposible a nuestro amigo.

La ascensión de Titus se realiza dificultosamente, empleando para ello las escalerillas que comunican los diversos pisos y los marcos de las ventanas.

En los pisos más altos aparecerán unas cuantas esferas que ruedan por el suelo intentando derribar a nuestro amigo. Una vez en la azotea cogemos una pelota, caminamos hacia la derecha y observamos que nuestra amada Foxy se encuentra prisionera en una jaula custodiada por una inmensa mujer árabe.

No podemos acceder de momento hasta la zona donde está la pobre cautiva, pero sí eliminar a su carcelera golpeándola repetidamente con la pelota.



NIVEL 8: CAMINO DE MARRUECOS

Titus se encuentra nuevamente en una compleja estructura subterránea poblada de maleantes, vagabundos y abejorros. Inicialmente el camino es hacia la derecha y hacia arriba hasta llegar a una zona inundada de agua en la que habitan feroces peces carnívoros. Esquivando sus mordeduras continuamos hacia la derecha hasta coger una pelota con la cual retrocedemos un poco ya que nos permite saltar hasta la lámpara de este nivel.

Recuperamos la pelota y volvemos a nuestro rumbo habitual hacia la derecha, utilizándola de nuevo esta vez para eliminar a un par de enemigos y subirnos a ella para poder seguir avanzando. Una nueva sala llena de agua debe ser cruzada sobre una plataforma móvil.

Hemos llegado al extremo derecho y debemos dejarnos caer por un gigantesco agujero, controlando la caída para no aterrizar sobre unas bombas que hay en el fondo. Colocamos un cajón de madera para poder avanzar y continuamos hacia la izquierda saltando sobre un buen número de pozos similares a los ya conocidos.

Titus se lanza sobre un complejo laberinto de túneles en el que es fácil perder la orientación. Observamos la posición del único vagabundo que hay en esa zona y, tras capturar a un

enemigo cercano, lo lanzamos contra el vagabundo para dejar el camino libre hacia abajo.

Evitando unos curiosos periscopios que emergen del suelo llegamos al fondo del nivel y comenzamos a avanzar hacia la derecha, utilizando plataformas móviles para evitar caer al agua y empleando un trampolín cuando sea necesario.

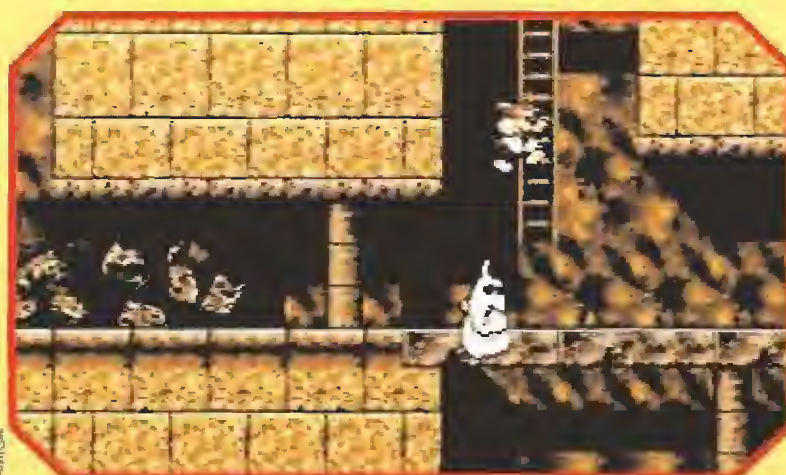
Hemos llegado a una zona en la que observamos varias plataformas húmedas en las que es fácil resbalar y perder completamente el control de Titus.

Nuestra misión consiste en ascender por dichas plataformas y dirigimos hacia la derecha, pero antes debemos obtener un monopatín, pues solamente subidos en él podremos atravesar una peligrosa hilera de bombas sin ser fulminados.

Seguimos ascendiendo y nos dirigimos hacia la derecha evitando vagonetas similares a las del cuarto nivel. Ahora nos dejamos caer, avanzamos hacia la derecha y abandonamos definitivamente este difícil nivel usando un trampolín oculto bajo un cráneo y un yunque.

NIVEL 9: EL HOGAR DE LOS FARAONES

Titus continúa sus andanzas por el subsuelo, esta vez en el opresivo ambiente del interior de una pirámide egipcia. Saltando sobre unas baldosas doradas, nuestro amigo se interna por un estrecho tú-



En el interior del hogar de los faraones Titus se topará con un fantasma que entorpecerá su camino; lo mejor será "pasar de él" y ascender por las escaleras.



Aunque muchos serán los enemigos que se empeñarán en hacernos desistir de nuestro propósito, el faro de la esperanza es uno de nuestros objetivos a escalar.

nel a su derecha hasta encontrarse con un fiero fantasma. Allí observa dos caminos diferentes y, aunque ambos son aparentemente igualmente válidos para completar el nivel, decide pasar del fantasma y tomar las

escaleras superiores. Allí evita unos peligrosos escorpiones y aprovecha una plataforma móvil para pasar sobre el suelo repleto de bombas.

El camino es siempre hacia la derecha, eliminando en algunos

puntos a fakires en levitación que lanzan cuchillos por la boca e internándose por una estrecha red de túneles surcados por plataformas.

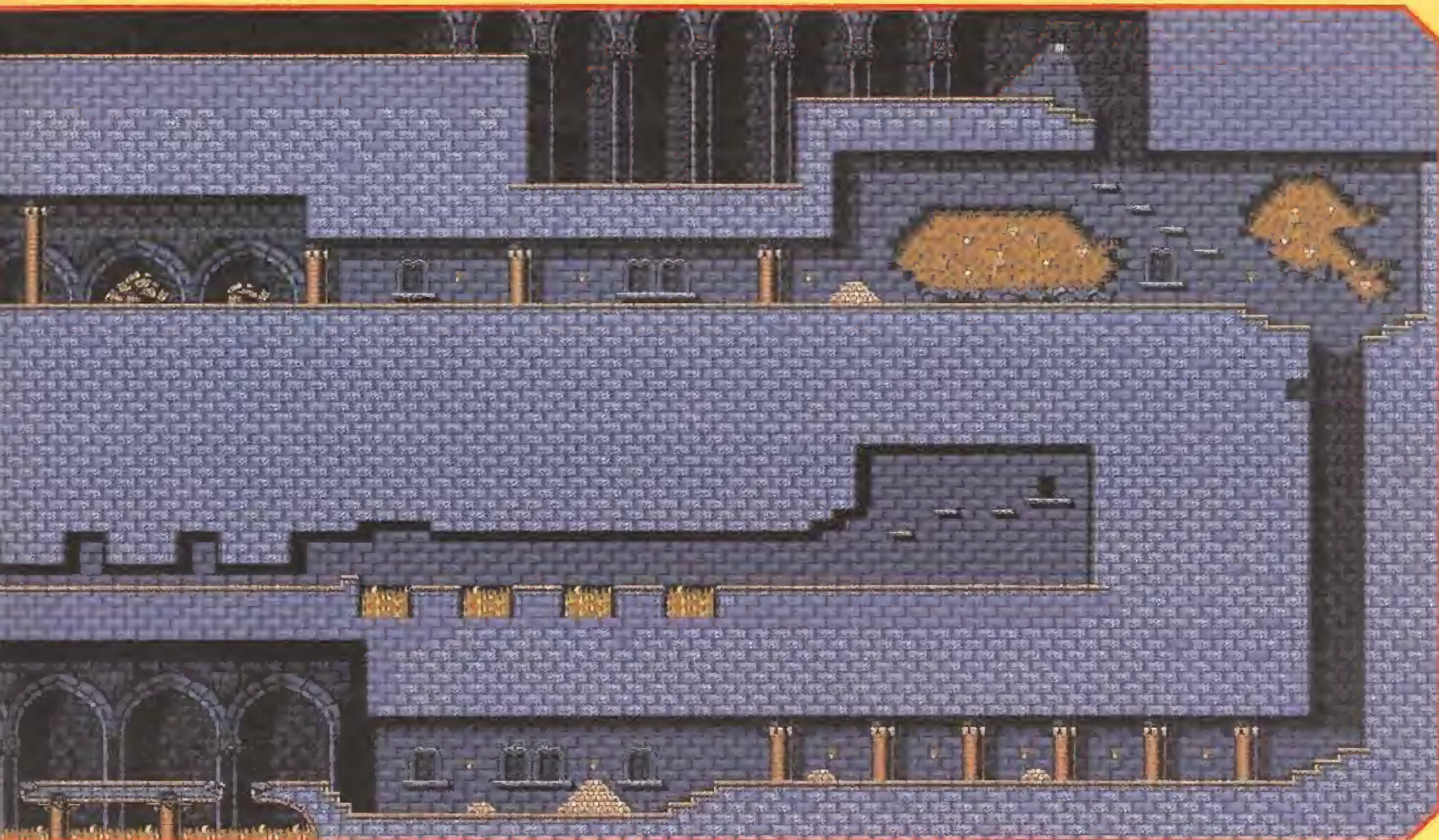
En un punto concreto del recorrido Titus tendrá que colocar sabiamente tres cajas sobre el suelo cubierto de bombas para alcanzar fácilmente la siguiente plataforma.

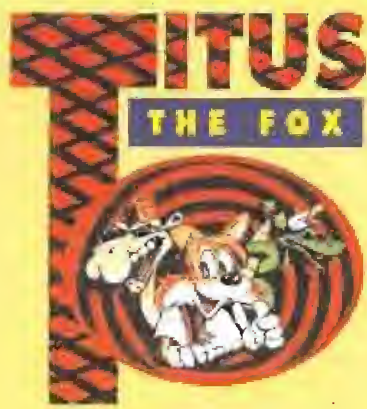
Una gran cantidad de caminos en todas las direcciones desconcierta a Titus, pero todos ellos conducen al mismo lugar, una gran sala cubierta de estatuas egipcias donde nuestro amigo se introduce por una puerta situada a ras de suelo esquivando unas agresivas momias con gafas negras.

La puerta conduce a un corredor donde Titus puede, si lo desea, utilizar un trampolín para recoger un buen número de bonus, para a continuación avanzar hacia la derecha y entrar en una nueva puerta.

La nueva sala tiene el suelo cubierto de serpientes y el techo de bombas, por lo que la única forma de cruzarla consiste en avanzar sobre las columnas ajustando con precisión la longitud de los saltos, ya que de ser demasiado largos nos harían chocar contra las bombas, y de ser demasiado cortos caer sobre las serpientes.

Ya solamente queda seguir hacia la derecha utilizando dos plataformas móviles verticales y matar a una gran momia usando todos los objetos a nuestro alcance, entre ellos una pelota.





**NIVEL 10:
EXPERIENCIA EN EL DESIERTO**

Titus ha llegado por fin a los paisajes desérticos de Marruecos y observa que la lámpara mágica se encuentra justo a su lado. Decide avanzar constantemente hacia la derecha teniendo mucho cuidado con los escorpiones, los encantadores de serpientes, los insectos y los fakires que flotan sobre el aire.

Pronto alcanza una plataforma petrolífera y asciende por ella usando sus escaleras para a continuación ir hacia la derecha y volver a bajar al suelo. Esquivando a peligrosos tuaregs armados con sables, Titus observa la presencia de la boca de un pozo y decide entrar por ella.

El interior del pozo es muy estrecho y ofrece un único y tortuoso camino que desciende hasta las profundidades del desierto. Una vez abajo Titus de-

be desplazarse hacia la derecha sobre un lago de petróleo, evitando la caída de las estalactitas y empleando para sus desplazamientos plataformas fijas y móviles. Pronto deja atrás el lago de oro negro y comienza a ascender por un nuevo túnel, siendo atacado por momias y fakires.

En su ascensión, Titus recoge un buen montón de bonus y utiliza un trampolín para escapar del túnel y salir otra vez a la arena del desierto. Ahora sólo le queda un corto trecho hacia la derecha para completar este nivel.

**NIVEL 11:
MUROS DE ARENA**

Hemos llegado a una pequeña ciudad levantada sobre las arenas del desierto. Tras recoger la lámpara de este nivel caminamos hacia la derecha y observamos la presencia de diversas torres y edificios en los que es posible ser atacados por bandidos ocultos en tinajas, tuaregs, escorpiones, plantas carnívoras en sus macetas, camellos y fakires.

Las diversas casas pueden contener interesantes objetos y bonificaciones, pero a nosotros nos interesa llegar al edificio del límite derecho y escalarlo completamente teniendo mucho cuidado con los numerosos escorpiones que vigilan su estructura.

Una vez arriba debemos avanzar hacia la izquierda utilizando



Desconfiar de la apariencia inofensiva de estos cochecitos de bebe, porque es muy posible que en su interior se halle camuflada alguna desagradable sorpresa.

para ello numerosas plataformas suspendidas en el aire y pequeños edificios que nos permiten recuperar fuerzas durante un instante. Mucho cuidado con un error en el salto o un impacto con un enemigo, pues una barrera de pinchos pondría un dramático punto final a cualquier tipo de caída.

En el límite izquierdo de esta larga caminata llegaremos a un edificio de gran altura por el que debemos subir utilizando las escaleras situadas en sus laterales mientras somos perseguidos por varios fakires que intentarán hacernos caer en el abismo.

Arriba, rodeada por varios bonus, se encuentra por fin nuestra amada Foxy en el interior de una jaula, moviendo frenéticamente los brazos pidiendo auxilio desconsolada.

Todo el resto del nivel debe recorrerse con la jaula en nuestro poder. Continuamos hacia la derecha saltando sobre nuevas plataformas y, cuando éstas acaben, nos dejaremos caer al suelo. Hemos llegado a un nuevo poblado similar al primero, y como ocurría en el anterior hay numerosos edificios que carecen de interés ya que debemos limitarnos a caminar siempre hacia la derecha hasta encontrar un muro que nos impida seguir avanzando.

Los pasos a realizar ahora son bastante sencillos. En la torre que se encuentra a nuestro lado hay una pelota con la que es posible eliminar al molesto fakir que la vigila. Cogemos la jaula donde se encuentra la prisionera, ascendemos por la torre con ella y, una vez arriba, saltamos a

una plataforma móvil que se encuentra a la derecha y supera, en el extremo derecho de su recorrido, el muro de que antes hablábamos. En dicho punto soltamos la jaula para que caiga al suelo y repetimos el proceso con la pelota, si bien en esta ocasión podemos dejarnos caer tranquilamente.

En este momento nos encontramos al otro lado del muro con la pelota en nuestro poder y la jaula de Foxy accesible. Ahora, sobre un suelo húmedo que dificulta nuestros movimientos, seremos atacados por un gigantesco fakir que sólo podremos derrotar mediante repetidos golpes con la pelota.

Finalizado el combate basta con recoger de nuevo la jaula y avanzar hacia la derecha para completar el nivel.

**NIVEL 12:
UN FARO DE ESPERANZA**

Hemos alcanzado la costa y nos preparamos para volver a casa tras haber cumplido nuestra misión de rescate. Tras recoger la lámpara mágica debemos amontonar varios bidones de gasolina para poder alcanzar una pelota, colocar algunos de esos bidones junto a la ladera de la montaña y subir por ella con la pelota en nuestro poder esquivando las rocas que ruedan por la ladera. Al borde de un gran



**¡ESTA S
VA SO**

**Al hacer tu suscripción
(12 números) por sólo
conseguirás totalmente
de SUPER SPOKES pa**

**Además los números espec
te saldrán al mismo precio.**

**Si ya eres suscriptor recibirás tamb
(siempre que la oferta se encuentre to**

**Haz tu pedido rellenando el cupón de la revista o llam
(de 9 a 14,30 h. y de 16,00 a 18,30 h. de lunes a viernes)**

Debido al fuerte incremento de las tarifas postales las nuevas solicitudes de suscripción y renovación de Canarias tendrán un recargo de 985 ptas. por envío aéreo. Este recargo no se aplicará si expresamente el suscriptor indica que desea recibir la revista por correo normal.

Para mayor comodidad podrá

**SUPER
SPOKES**

En exclusiva para nuestros lectores.

acantilado dejamos la pelota y tomamos altura sobre ella para poder alcanzar un faro situado a la derecha.

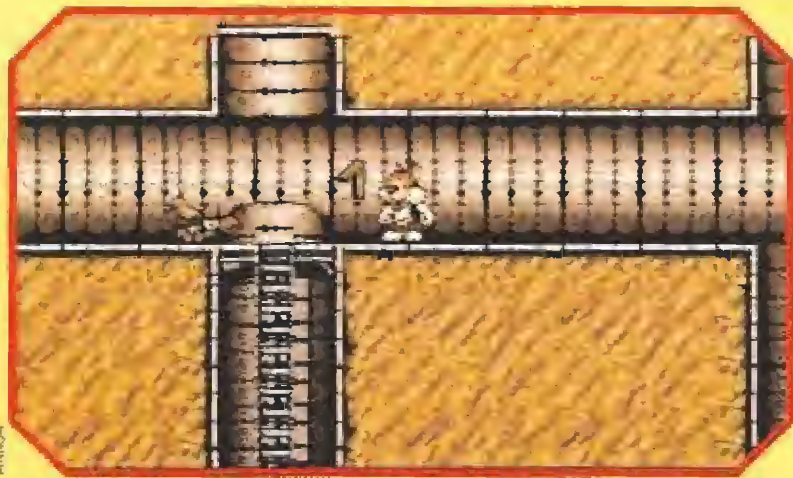
El faro está protegido por soldados árabes armados con cimarras, pero aunque sea difícil debemos escalarlo en su totalidad, utilizando los cajones de madera para poder alcanzar plataformas especialmente altas de forma que no nos interesa desperdiciarlos contra los enemigos que se suceden en pantalla.

Una vez arriba utilizamos una alfombra mágica para deslizarnos hacia la derecha. Hemos llegado a una zona de pequeñas plataformas situadas sobre el mar, de modo que saltamos sobre ellas, teniendo mucho cuidado con los peces, hasta llegar a la orilla.

LOS ULTIMOS NIVELES

El nivel 13 tiene como título «Un sueño de tuberías» y transcurre en su totalidad en el interior de un largo oleoducto que transporta el petróleo hasta la refinería. El camino básico es hacia la derecha, pero la inmensa longitud del tubo y lo retorcido de su estructura dificultan considerablemente la orientación en esta zona.

Unos números del uno al cuatro, fácilmente identificables en ciertas partes del trazado, nos pueden ayudar a reconocer el camino correcto ya que precisa-



El nivel 13 se desarrolla por completo en un largo oleoducto en el que es realmente fácil perder la orientación, si bien ciertos números nos servirán de ayuda.

mente es la sección del número cuatro la que conduce a la salida. Recomendamos que utilicéis las escaleras siempre que os sea posible ya que el fondo de algunas secciones está cubierto de petróleo y una caída descontrolada puede suponer la pérdida instantánea de una vida.

El nivel 14 se llama «Volviendo a casa» y transcurre en los tejados de la ciudad. Se completa siempre hacia la derecha, usando para avanzar las ventanas, las azóteas y los tejados de los diferentes edificios.

Se trata sin embargo de uno de los niveles más difíciles de completar. En numerosos puntos los saltos deben ser calculados con la máxima precisión y en otros es preciso utilizar alfombras mágicas, amontonar sabiamente cajones y trampoli-

nes para poder superar obstáculos generalmente en forma de chimeneas e incluso recuperar algunos de los objetos ya utilizados para emplearlos de nuevo más adelante. Dado que las acciones son muy precisas y complejas (y por tanto muy aburridas de explicar) preferimos que seáis vosotros mismos los que sudéis tinta precisamente cuando estamos ya tan cerca del ansiado final.

Un final que llega en el nivel 15 con el título «Recién casados». Carece de acción y se trata únicamente de una escena final en la que la feliz pareja, con la seguridad de hallarse de nuevo en casa, se funde en un romántico abrazo que pone punto final a tan trepidantes aventuras.

P. J. R.

NUESTRA OPINIÓN

- TITUS
- Disponible: ST, AMIGA, PC
- V. Comentada: AMIGA
- ARCADE/VIDEOAVENTURA

Hemos de reconocer que la compañía francesa Titus, especializada en un primer momento en simuladores de motor, nunca destacó por la calidad de sus productos. Han tenido que pasar algunos años hasta producir los primeros arcades, algunos de la calidad de los famosos «Prehistorik» o «Blues Brothers», y poner por fin en nuestras manos un producto realmente destacable. Y ha sido un programa protagonizado por la mascota que siempre ha dado su nombre e imagen a la compañía.

Pese a su nula originalidad, «Titus The Fox» debe ser considerado como un arcade sobresaliente. Destaca ante todo por la gran velocidad que se ha conseguido imprimir al juego en su versión Amiga, tanto que hasta se ha incluido una tecla para ralentizar un poco su frenético desarrollo. Esa velocidad se extiende a los movimientos de los personajes, el detallado control del protagonista y al excelente «scroll» de pantalla. Los gráficos resultan detallados y simpáticos, poseen una estupenda definición y colorido y han sido dotados de un estilo muy especial.

Debemos señalar que se trata de un programa notablemente largo y difícil, lo que garantiza varios días de entretenimiento. No basta con ser muy hábil en el salto, sino que debemos ayudarnos de ciertos objetos para salir de situaciones comprometidas. Por suerte no hay secciones especialmente imposibles de resolver y la dificultad de los primeros niveles se dispara a medida que avanzamos, con lo que la adicción puede alcanzar cotas insospechadas.

P. J. R.



SUSCRIPCIÓN GRATIS POR UN AÑO DE MÁS RUELLAS!

En la MICROMANÍA por un año
por 2.700 ptas,
regalamos GRATIS un paquete
de ruedas para tu "bici".

Wheels, que son más caros,

reciben este regalo al renovar por un nuevo año
(si todavía en vigor).

llamando al teléfono 91/6548419-6547218



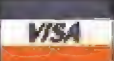
P.V.P. 850 ptas.
si deseas adquirirlo
sin suscribirte.



SUPER SPOKES! 20 tiras de muchos colores más ó reflectantes, para tu seguridad por la noche. Córtales a tu elección, colócalas sobre los radios de las ruedas y tendrás una "bici" superdivertida.

¡Echale imaginación, puedes hacer "la tira" de combinaciones!

Realizar el pago con:



F-117A

MicroProse parece que se ha empeñado en demostrar que la sabiduría popular de nuestro refranero no lo es tanto. Si de todos es de sobra conocido el dicho de que "segundas partes nunca fueron buenas", los últimos productos de la citada firma norteamericana nos obligan a pensar que el que inventó ese refrán desde luego se refería a otra cosa...

Todo comenzó con el singular «F-15 Strike Eagle II», continuación de «F-15», luego nos dejaron maravillados con «Gunship 2000», sucesor del célebre «Gunship», y ahora nos obliga a «relegar a un segundo plano» el que fue un simulador revolucionario, el «F-19 Stealth Fighter» pues nos ofrece su lógica continuación, el «F-117», que es el verdadero "Stealth Fighter", por supuesto, teniendo en cuenta que el F-117 es real y operativo y el otro no.

- MICROPROSE
- Disponible: PC
- T. Gráficas: VGA

Antes de entrar directamente en materia, adelantaremos que los simuladores del F-19 y del F-117 son bastante similares en cuanto a manejo, teclas e incluso pantallas. Esto resulta muy beneficioso para quien haya manejado el F-19 con anterioridad, pues se podrá enfrentar rápidamente con este F-117 con apenas una ojeada al manual. En todo caso, evidentemente, el F-117 está muy mejorado en aspectos tan cruciales como los gráficos, los tipos de misiones y sobre todo el realismo, pues como más adelante comentaremos en detalle, MicroProse ha optado por una fórmula con la que, según mi opinión, ha acertado plenamente.

EL MISTERIOSO F-117 A

No estaría de más que antes de pasar a comentar directamente el simulador, habláramos un poco del objeto simulado: el extraño, misterioso, feo y a la vez tan famoso F-117.

El Lockheed F-117 A es un aparato totalmente fuera de lo que hasta ahora se consideraba "normal" en materia aeronáutica. El desarrollo procede del LADC (Lockheed Advanced Development Company), una especie de compañía dentro de la Lockheed que se encarga de los "trabajos especiales", algu-

nos de los cuales, como el del avión que nos ocupa, se realizan en el más absoluto secreto por un gabinete muy especial, el ADP (Advanced Development Project), más conocido como el "Skunk Works" -literalmente el "trabajo mofeta", animal que utilizan como anagrama y mascota-. Como ejemplo diremos que esta parte de Lockheed es la que se encargó del desarrollo de los aviones espías U-2 y SR-71 "Blackbird" y que actualmente trabaja en el desarrollo del YF-22, futuro caza de la USAF.

Volviendo al F-117, se desarrolló con tal secreto que aun-

que empezó a volar en Junio de 1981, hace apenas cuatro años que se confirmó su existencia.

Se sabe, sin embargo, que estuvo a punto de intervenir en una misión sobre Libia, en la que el objetivo era eliminar al líder Gadaffi, pero que fue vetada a última hora.

Actuó en la invasión de Panamá -al parecer su primera acción real- y se empleó con gran profusión en la Guerra del Golfo, siendo el único aparato aliado que efectuó ataques dentro de la ciudad de Bagdad.

En cuanto a sus características y prestaciones, la mayoría de

ellas son meras especulaciones, pues oficialmente, los datos que se han hecho públicos son vagos e imprecisos, como el de su autonomía, que se califica de "ilimitada con reaprovisionamiento en vuelo", que es lo mismo que no decir nada.

Sobre el por qué de sus formas angulosas, sin partes redondeadas, se dice que ofrecen menos reflejo al radar, pero también se dice que los materiales especiales que lo componen no permiten curvaturas.

Sobre el eco de radar que devuelve, se especula con que es similar a la imagen que daría un

pájaro de tamaño medio, y lo que sí es seguro es que su velocidad máxima es subsónica, estando sus motores desprovistos de postcombustión.

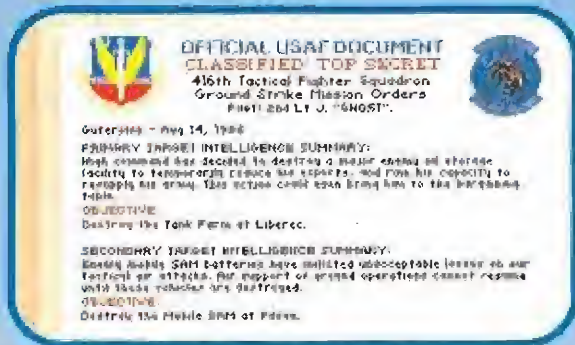
El armamento del F-117 es más bien exiguo si lo comparamos con cualquiera de los aparatos convencionales, no dispone de armamento aire-aire (ni cañón ni misiles) y su bodega de bombas sólo tiene capacidad para cargar unas 2 toneladas de armas, operando normalmente con dos bombas planeadoras del tipo GBU-12 "Paveway" guiadas por láser o por TV de 2000 libras de peso cada una.



En las pantallas de presentación del juego podremos apreciar casi como es realmente el cuadro de mandos del F-117.



Unos detallados mapas nos muestran el alcance de los radares y las bases de misiles que puedan darnos problemas.



El "briefing" de cada misión nos indicará nuestros dos objetivos básicos más alguna indicación adicional.



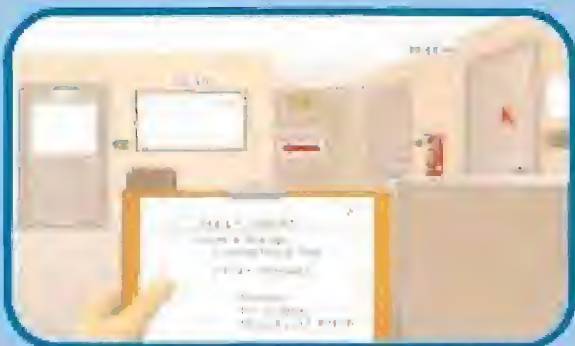
Nada más comenzar a volar nos encontramos con un Mig-29. El blanco se muestra como un cuadro blanco en el HUD.



Microprose no ha escatimado esfuerzos para hacernos sentir patrióticos pilotos de las U.S. Air Force.



Nuestro avión está siendo reabastecido para volver de nuevo a salir al combate inmediatamente.



El juego permite regular el nivel de dificultad para que incluso los novatos no se estrellen al primer vuelo.



Si terminamos nuestra misión con éxito seremos recompensados con una medalla que muestra nuestro valor.

Con «F-117 A Stealth Fighter» MicroProse afianza su posición como una de las compañías punteras en la realización de simuladores de vuelo para nuestros ordenadores.

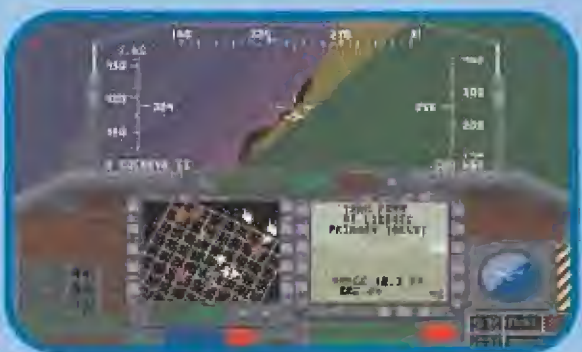
EL SIMULADOR DEL "STEALTH FIGHTER" A EXAMEN



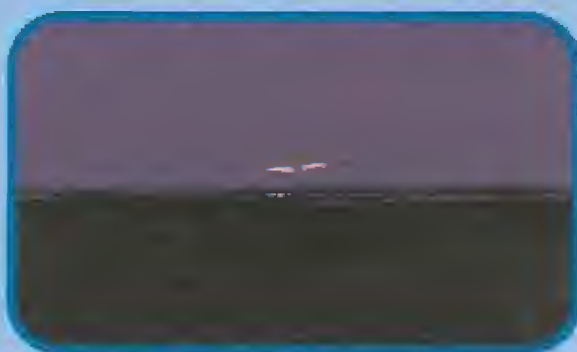
Ahora tenemos en el punto de mira a un objetivo terrestre. El hexágono rojo indica que el blanco está fijado.



La antigua ciudad de Dresden se muestra ante nuestros ojos en la noche como una colección de luces de colores.



El FLIR nos indica la ruta exacta y una representación visual de nuestro próximo objetivo.



Un avión radar ruso, el equivalente al AWAC americano, acaba de caer fulminado de un certero disparo.



Uno de los más efectivos misiles aire-tierra, un Maverick, acaba de salir de nuestro jet y se dirige hacia el objetivo. Probablemente un radar enemigo.

Quizás este equipamiento parezca poco, pero hay que tener en cuenta la enorme precisión de tiro de este tipo de bombas. Como curiosidad baste decir que durante unas pruebas en las que se usó un camión como blanco, el haz de láser que sirve de guía se enfocó sobre la cabina, y la bomba, tan larga como el ancho del camión ¡penetró en la cabina por la ventanilla antes de hacer explosión! como se pudo comprobar posteriormente en la filmación de alta velocidad. Por ello se puede casi asegurar que los objetivos serán alcanzados y destruidos.

Este avión que se presentó en público oficialmente en Junio de 1991 — diez años después de su primer vuelo! — durante el Salón Aeronáutico de Le Bourget en París, aún mantiene cierto grado de misterio. Mientras que el resto de aviones expuestos eran totalmente accesibles a los periodistas acreditados — prueba de ello es que yo estuve subido en la cabina de un F-14 "TOM-CAT" con uno de los pilotos que volaron en la Guerra del Golfo — el F-117 no se podía tocar y estuvo totalmente inaccesible. sólo fue posible verlo en fotos.

EL PROGRAMA

C

omo casi todos los programas, éste empieza con unas pantallas de presentación que además de ser soberbias están dotadas de una animación muy lograda. Como basta con apretar cualquier tecla para pasar directamente a la simulación, invito a los usuarios del F-117 a que al menos una vez, "pierdan" un poco de tiempo dejando transcurrir estas imágenes ini-

ciales. De verdad que merece la pena, pues además el panel de instrumentos de la cabina que se ve al final, es mucho más realista que el que aparece durante la simulación.

La simulación propiamente dicha comienza con un pequeño examen de identificación de aviones actuales a modo de protección. Estos son fáciles de identificar si se conocen un poco, aunque el mejor modo de superar esta prueba es consultar el manual. Atención que si nos equivocamos en la respuesta sólo tendremos acceso a los vuelos de entrenamiento.

Tras el examen y haberle puesto un nombre a nuestro piloto, nos encontramos un cuaderno donde fijaremos las condiciones del vuelo, las características del enemigo y nuestro tipo de avión. Luego llegamos a una sala de nuestra base de operaciones, el Ready Room, desde donde accederemos — sin iconos, con las ya conocidas "zonas activas" — a todas las posibilidades del programa.

Podremos cambiar de teatro de operaciones entre los muchos que se ofrecen, cambiar el tipo de misión, asistir al "briefing" previo a la misión, armar nuestro avión y finalmente ir al hangar y despegar rumbo a los objetivos asignados.

Las misiones a realizar con el F-117 son muy simples y dependen del objetivo principal del ataque, así serán misiones "aire-aire" y misiones de ataque a tierra. Ambos tipos se pueden elegir también como misiones de entrenamiento, pero con realizar un par de ellas al principio considero que es suficiente.

LA SIMULACION

En general y como ya hemos adelantado, F-117 supera a su antecesor en todos los aspectos; los gráficos son muy buenos y dan una gran sensación de vuelo real. Además incorpora un buen número de vistas exteriores, espectaculares pero poco realistas, así como varias vistas interiores de los la-

La Guerra del Golfo fue el escenario que demostró la superioridad en batalla real de un avión de combate que es casi técnicamente perfecto. Ahora podremos comprobarlo.



Los radares reales soviéticos se parecen mucho a esta imagen. El radar en el centro y los misiles alrededor.



El ILS está ya conectado y nuestro F-117 comienza a enfilar la pista tras haber cumplido con éxito su misión.



Microprose ha realizado un simulador que posee unos gráficos verdaderamente sensacionales.



Los auténticos F-117 operan, cuando están en Europa, desde la base de Ramstein, Alemania.

F-117A

EL SIMULADOR DEL "STEALTH FIGHTER" A EXAMEN

terales de la cabina muy convincentes. La simulación de la cabina, aunque mucho mejor que la del F-19, aún sigue siendo uno de sus puntos débiles, pues mantiene ese aspecto frío y artificial de los viejos simuladores. El sonido, como viene siendo habitual, es aceptable con el altavoz del PC, pero parece otro con la tarjeta de sonido.

En cuanto a la simulación del vuelo, MicroProse ha hecho un buen ejercicio de imaginación, pues resulta muy difícil evaluar cómo son las reacciones de un avión tan secreto. Se maneja sin ningún problema y además cuenta con el sistema de navegación inercial (INS) que se ajusta automáticamente al inicio del vuelo, una preocupación menos.

Las armas están bien simuladas y no hay ninguna objeción al respecto, siendo en general muy sencillo el manejo de todas ellas, aunque cada una requiera su técnica especial.

F-117 tiene además algunos detalles muy buenos, como la posibilidad de visualizar la cabina tal y como la vería el piloto, siendo el único simulador que, utilizando esta opción, presenta el HUD (Head Up Display) en su tamaño y posición reales y no ocupando toda la pantalla, aunque francamente así es más cómodo.

Otro buen detalle es la posibilidad de utilizar el FLIR (sensor de infrarrojos) en las cámaras de seguimiento, como son en la realidad. Pero lo mejor de todo es la posibilidad de utilizar dos tipos de F-117, el Lockheed F-117A y el "MicroProse" F-117. Sin duda es en este aspecto donde MicroProse ha acertado plenamente y ha dado la vuelta al viejo simulador del F-19.

Ni el F-19 tuvo previsto ni el F-117 es capaz de llevar un montón de armas, cañones, etc., pero por otra parte resultaría un poco absurdo jugar con un avión en el que sólo se pueden tirar dos bombas y además el enemigo ni te ve. Solución, se simuló el comportamiento del F-117 real, y se inventa un F-117 "a medida" para divertirse con más acción. Perfecto.

LAS LIMITACIONES

Quizás la principal limitación del «F-117» sea parecerse tanto al «F-19». Tal vez si MicroProse se hubiese planteado hacer un simulador totalmente nuevo el resultado habría mejorado; aunque esto son sólo especulaciones mías. Como ya hemos dicho, la cabina, sin entrar en discutir su parecido a la real, carece de esa sensación de

realismo que se "palpa" en otras. En cuanto a la detectabilidad y manejo del avión parecen razonables, aunque quizás goza de un exceso de maniobrabilidad para ser un avión no diseñado para el combate aire-aire.

Lo que sí que resulta increíble es que este aparato pueda operar desde portaaviones, pero como el MicroProse F-117, que es el único que lo puede hacer, es una versión imaginaria...

De todas formas, si ponemos el listón en lo más alto, se hacen de menos algunas cosas que hubieran mejorado la simulación, como incluir los encuentros con los aviones cisterna y reaprovisionarse en vuelo, añadir algunas de las misiones históricas y una cámara de cine donde poder revivir las acciones más importantes.



El juego tiene una opción que nos permite observar la pantalla del modo como lo vería el piloto en la realidad.



Podemos ver el paisaje que nos rodea desde cualquier ángulo, tanto dentro como fuera de la cabina.

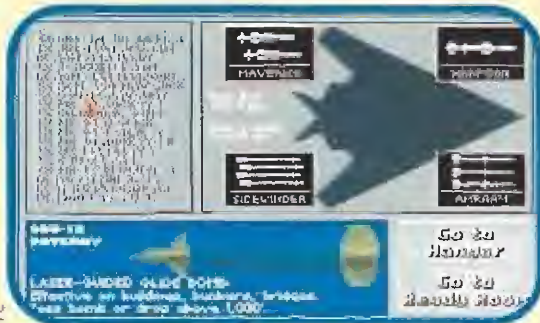


Antes de despegar tendremos oportunidad de observar a nuestro caza en el hangar mientras es armado.



Hay ocho zonas diferentes de combates donde podemos hacer que se desarrolle nuestra aventura personal.

CONSEJOS DE SIMULACIÓN



La pantalla de armamento nos permite elegir entre diferentes tipos de bombas y misiles.

El manejo del F-117 es relativamente sencillo y además no es demasiado difícil cumplir con éxito las misiones que nos plantea. El enemigo de calidad "green" es realmente malo y no da una, el "regular" no se entera de la mitad de las cosas y está bien para iniciarse. Con el "veteran" ya empezamos a entrar en ambiente y con el "élite" nos divertiremos cuando seamos unos pilotos experimentados. Conviene iniciarse con escenarios sencillos, como Libia, el Golfo Pérsico o la operación "Tormenta del Desierto" para luego pasar a otras zonas "más calientes", como Europa Central, Vietnam o el Cabo Norte en las que demostrar nuestra valía completamente.

Conviene seleccionar la opción "sin choques", no por el vuelo, sino por los aterrizajes, que es con diferencia lo más difícil de la simulación (se podía haber incluido una opción de aterrizaje automático como en el F-15 II), y no hay cosa más desagradable que volver de una misión tras haber arrasado al enemigo y darse la torta al intentar aterrizar.

El armamento variará en función de la misión, pero si no nos queremos complicar la vida y acertar siempre, los misiles AGM-65 "Maverick", y las bombas GBU-12 "Paveway" y Mk 20 "Rockeye II" nos solucionarán la papeleta si el objetivo es terrestre, y los misiles "Sidewinder" y "AMRAAM" si se trata de derribar algún avión. De todos modos siempre es interesante probar con las armas disponibles para averiguar cuáles son los resultados de nuestra elección; no siempre acertaremos, pero dicen que la veteranía es un grado.

Durante la ruta hacia el objetivo hay que volar bajo y con los gases al 50 o 60%, recordemos que el F-117 es un avión "furtivo", su mejor arma es no dejarse ver. Con enemigos "green" y "regular" no hace falta tomar precauciones para eludir los radares enemigos, pero con el resto hay que estudiar las rutas y enfrentarse con los radares "Doppler" y "pulsantes" con las tácticas apropiadas, tal y como se explica en el manual.

Para evadirnos de los misiles enemigos lo mejor es tratar de ocultarse, pero si aún así nos localizan, actuar con las contramedidas apropiadas (lanzando bengalas contra los misiles infrarrojos y "chaff" contra los de guía radar), no obstante la mejor protección la proporcionan los señuelos (Decoy), pero cuidado, llevamos pocos y su utilización solo es recomendable en situaciones de franco peligro. Si nos quedamos sin elementos de defensa, siempre podemos intentar evadirnos del misil enemigo efectuado un giro cerrado, si el misil viene por la cola, o cortando su trayectoria si viene por un lateral. Esto último no es tan fácil, pues hay que maniobrar en el momento justo, cuando tengamos el misil casi encima, pero con un poco de práctica no habrá misil que se nos resista.

Por último mucho cuidado con el combustible, a veces intentar abatir ese caza enemigo que se escapa nos puede costar un disgusto. No hay que perder de vista el indicador de carburante.



El F-117 A tiene esa forma tan especial para hacerte indetectable a los radares enemigos.



Casi todas las misiones más difíciles tienen lugar durante la noche.

NUESTRA OPINIÓN

Este «F-117» de MicroProse resulta un simulador absolutamente recomendable que mejora en gran medida al antiguo y aclamado «F-19». Además la inclusión de los dos tipos de aviones es un gran acierto que debería sentar precedente en futuros simuladores de vuelo que se enfrenten al dilema de escoger entre el realismo o la diversión. No es un simulador difícil, por lo que nadie se desilusionará en los primeros vuelos, y hará que con un poco de experiencia se salga airoso de las situaciones de simulación más complicadas.

J. F.





role playing

OBITUS

En una frenética búsqueda de la tierra desconocida exploras bosques laberínticos, minas y complejos subterráneos, recogiendo objetos y comunicándote con extrañas criaturas. Al emerger a la luz del día corres a lo largo de perfectas escenas de acción, eliminando enemigos al mismo tiempo que profundizas en lo desconocido.

Disponible en PC, Amiga y Atari ST

arcades

GODS

Una ciudad legendaria perdida.

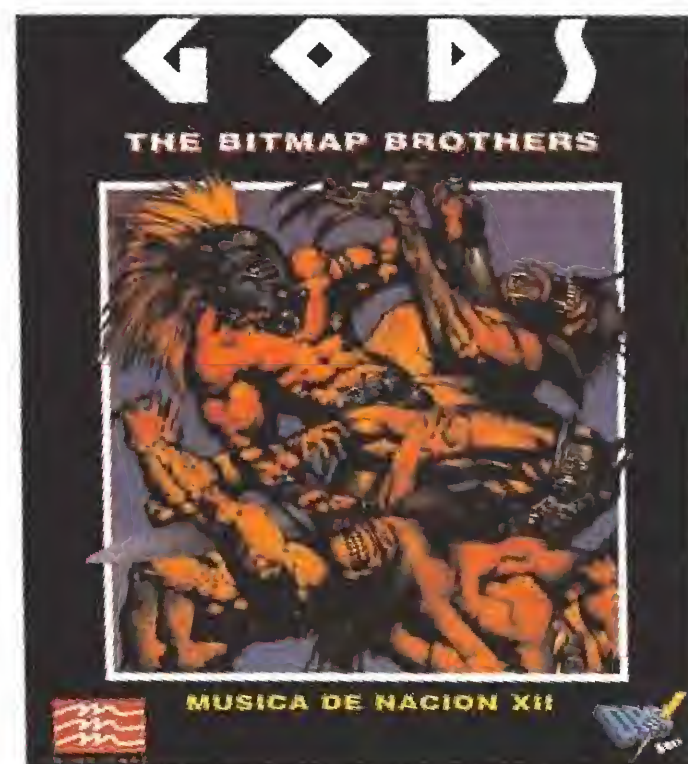
Un guerrero invencible buscando su recompensa.

Un desafío establecido por los dioses.

Como Hércules, en la última y más sofisticada aventura-arcade, deberás recorrer las profundidades de una antigua ciudad en tu búsqueda del gran premio de la inmortalidad.

¿Tienes lo que hace falta para ser un Dios?

Disponible en PC, Amiga y Atari.

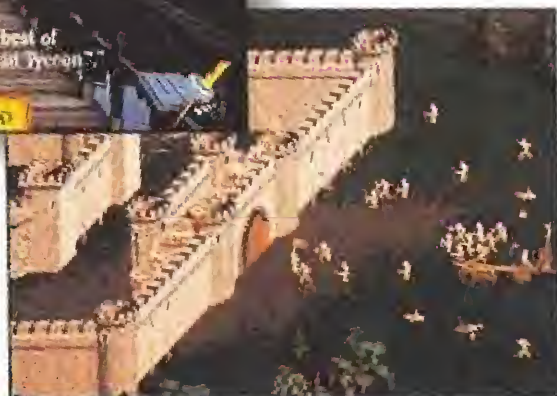
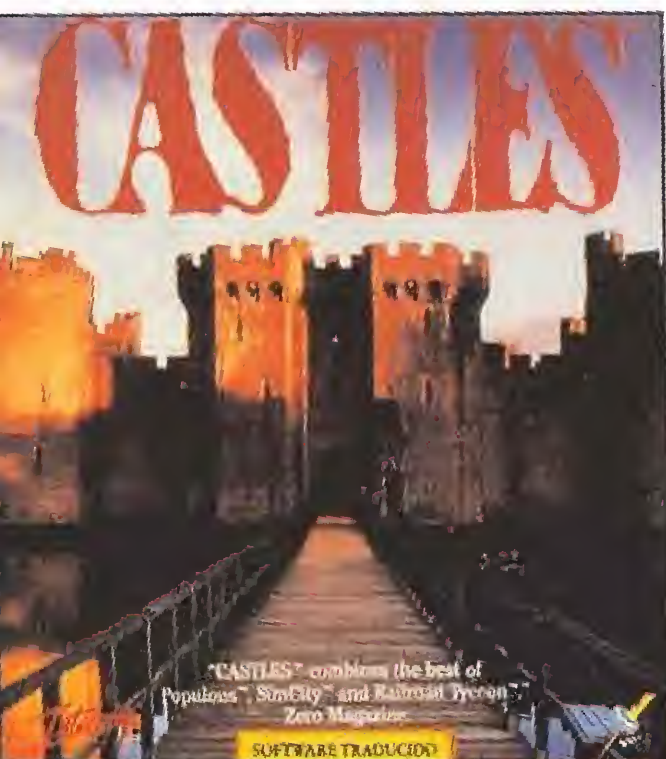


role playing

CASTLES

Como señor de tu reino, has construido el castillo de tus sueños, te has enfrentado a dragones sedientos de sangre, has estado implicado en brutales traiciones, has enviado tropas a la guerra y has defendido tus tierras contra ejércitos indeseables. Pero tus súbditos siguen sin estar contentos. ¿No será quizás que no debías haber vertido aceite ardiendo sobre sus cabezas...?

Disponible en PC.



CARGADORES

LOTUS TURBO CHALLENGE 2

ATARI

```

1 *****
2 *                               *
3 * CARGADOR ATARI SI PARA       *
4 * LOTUS TURBO CHALLENGE 2 (TIEMPO INF.) *
5 * BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM *
6 *****
7 * ANTES DE EJECUTAR EL PROGRAMA CREAM UNA CARPETA AUTO *
8 *****
9
10 FOLLOW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
11 Z=3E5:FDR N=Z TO Z+LBB BIEP 2:READ A#:=A+VAL("&H"+A#)
12 POKE N,A: S=S+A:HEX I N:IF S>&H10639E THEN 7 "DATAS MAL":END
13 ? "PREPARA UN DISCO":A#:=INPUT"(1):SSAVE"AUTO\LOTUS.PR" Z,N-2:END
140 DATA 601A,0000,009E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
110 DATA 0000,0000,3F3C,0020,4E91,4B7A,006D,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007
120 POKE 4E41,3F3C,0002,4B7A,0050,3F3C,003D,4E41,4B79,0006,F1C4,4B77
130 DATA 0002,0000,3F00,3F3C,003F,4E41,41F8,FA01,4280,01C8,0000,01C8
140 DATA 000B,01C8,0010,1170,004B,0016,203C,0002,0000,5380,66FC,42B9
150 DATA 0007,4E04,42B9,0007,4E10,4EF9,0006,F1C4,4541,5253,2E52,454C
160 DATA 0050,4F4E,2045,4C20,4449,5343,4F20,4F52,4947,494E,414C,2059
170 DATA 2050,554C,5341,2055,4E41,2054,4543,4C41,0090,0000,0000
    
```

OUT RUN EUROPA

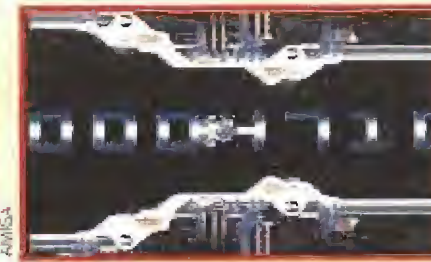
AMSTRAD

```

10 REM Cargador 'Outrun Europa'
20 REM Pedro Jose Rodriguez 27-1-92
30 DEF FNn=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:MEMOR Y &3FFF
40 sum=0:RESTORE:FOR n=&A000 TO &A0AD:RE AD a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=s um+byte:NEXT:IF sum<>16717 THEN PRINT"Er ror en los data!":END
50 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF FNn THEN POKE &A061,1
60 INPUT"Creditos infinitos":a$:IF FNn T HEN POKE &A082,1:POKE &A08B,1:POKE &A094 ,1:POKE &A09D,1:POKE &A0A6,1
70 INPUT"Turbos infinitos":a$:IF FNn THE N POKE &A085,1:POKE &A097,1:POKE &A0A9,1
80 INPUT"Municion infinita":a$:IF FNn TH EN POKE &A08E,1:POKE &A0A0,1
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original... ":FOR n=1 TO 1000:NEXT
100 MODE 1:CALL &A000
110 DATA CD,37,BD,3E,FF,CD,6B,BC,21,44,A 0,11,0,40,6,D,CD,77,BC,21,70,1,CD,83,BC, CD,7A,BC,F3,31,6D,1,E,4E,21,94,1,11,80,4 ,79,AE,77,23,1B,7A,B3
120 DATA 20,F7,21,A2,1,11,0,70,1,0,4,D5, ED,B0,21,51,A0,22,9C,70,C9,4F,55,54,52,5 5,4E,20,45,55,52,4F,50,41,21,67,A0,11,40 ,0,1,47,0,ED,53,B3,F5
130 DATA ED,B0,AF,32,81,EE,C3,80,F5,3A,0 ,20,FE,22,28,13,FE,4,28,18,FE,FE,28,1D,F E,11,28,22,FE,49,28,27,C3,0,A,AF,32,4B,E ,32,0,14,18,F4,AF,32
140 DATA 69,E,32,AD,19,18,EB,AF,32,69,E, 32,23,14,18,E2,AF,32,69,E,32,B1,19,18,D9 ,AF,32,71,E,32,2B,14,18,D0
    
```

CARDIAX

AMIGA

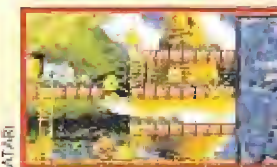


```

REM *****
REM * CARGADOR 'CARDIAX' (AMIGA) - TONI VERDU / Feb-1992 *
REM *****
DIM CX(163):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#:=0:V#:=&H600A
FOR I=0 TO 162:READ V#:CX(I)=VAL("&H"+V#):CH#:=CH#+CX(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>113925099% THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-4) ":N:IF (N>0) AND (N<5) THEN CX(159)=N-1
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ":V#:IF FNU THEN CX(146)=V-6
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":V#:IF FNU THEN CX(134)=V
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ":V#:IF FNU THEN CX(140)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'CARDIAX' EN LA UNIDAD DFO: "
C:=VARPTR(CX(0)):CALL C
DATA 2C7B,4,41FA,3A,43F9,7,FE00,2D49,2E,303C,106,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,30B1,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,2B,C50,444F,6624,317C,4EF9,8E
DATA 217C,7,FE46,90,303C,3FF,43F9,6,0,12D8,51C8,FFFC,4EF9,6,C,4E75,BD47,4846
DATA 3EB7,BFFC,7506,94,6614,23FC,1B3F,A756,6,1A6,23FC,592A,5938,6,3D4,4EF9,6
DATA 94,33FC,4EF9,2,10E,23FC,7,FE86,2,1E0,4EF9,2,0,31FC,4EF9,53E,21FC,7,FE98
DATA 540,4EF8,400,6704,4EF8,4E4,23FC,7,FE84,1,861A,13FC,DF,3,C755,4EF8,26CC
DATA 21FC,7,FE06,1E86,11FC,7F,2B07,4EF8,1C00,11FC,7F,6749,11FC,4A,5BF6,31FC
DATA 50F9,587A,31FC,4A81,408A,31FC,6004,40C4,31FC,4E71,6E8B,31FC,4EB9,2696
DATA 21FC,7,FEFC,2698,4EF8,1E92,13FC,0,1,65F9,4E75
    
```

RODLAND

COMMODORE



```

1 REM*****
2 REM*
3 REM* RODLAND COMMODORE 64 *
4 REM* JOSE DOS SANTOS 5/1/92 *
5 REM*
6 REM*****
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PR INTCHR$(147)
8 FORN=52992TO53088:READA:POKEN,A:S=S+ A:NEXT
9 IFS<>11071THENPRINT"ERROR EN DATAS" :END
10 INPUT"CREDITOS INFINITOS (S/N)":A$: IF A$="N"THENPOKE53071,173
11 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS A UNA TECLA"
12 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH EN12
13 POKE816,00:POKE817,207:POKE2050,0:L OAD
14 DATA32,165,244,169,74,141,128,8,169 ,149,141,129,8,76,20,8,169
15 DATA29,141,209,229,169,207,141,210, 229,76,0,228,169,42,141,254,9
16 DATA169,207,141,255,9,76,65,8,169,5 5,141,123,72,169,207,141,124
17 DATA72,76,8,72,169,68,141,32,5,169, 207,141,33,5,76,250,4
18 DATA169,169,141,133,9,169,173,141,1 34,9,169,141,141,135,9,169,27
19 DATA141,136,9,169,96,141,137,9,76,6 5,8,74,68,83
    
```

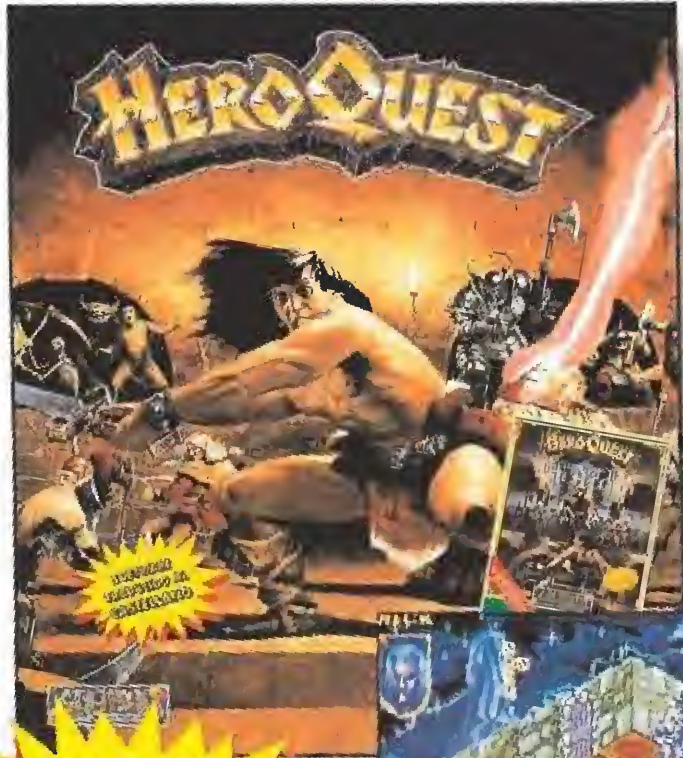
VALE DESCUENTO SIM EARTH



Recorta y envía este cupón a: Mail Soft, P.º Sta. María de la Cabeza, 1, 28045 Madrid, solicitando tu juego SIM EARTH y beneficiate de este descuento.

PC 5¼ 6.490 5.490 PC 3½ 6.490 5.490

Nombre Apellidos
Domicilio
Población Provincia
C. Postal Teléfono
Número de cliente Nuevo cliente.
Forma de pago: contrareembolso. Gastos de envío: 250 ptas.



role playing

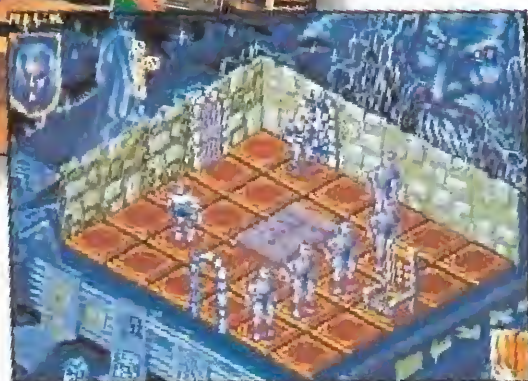
HEROQUEST

Heroquest, el juego de role más vendido, se ha convertido ahora en un adictivo juego de aventura y fantasía para tu ordenador. Acepta el reto de convertirte en un héroe y entra en el reino subterráneo del diabólico mago Morcar. Pero ten cuidado, los sucios túneles contienen muchos y terribles peligros.

HEROQUEST ¡Ahora también en PC! (Incluye además Return of The Witch Lord)

Disponible en PC, Amiga, Atari ST, C64, Spectrum y Amstrad.

**SOFTWARE
TRADUCIDO AL
CASTELLANO
SOLO VERSION PC**



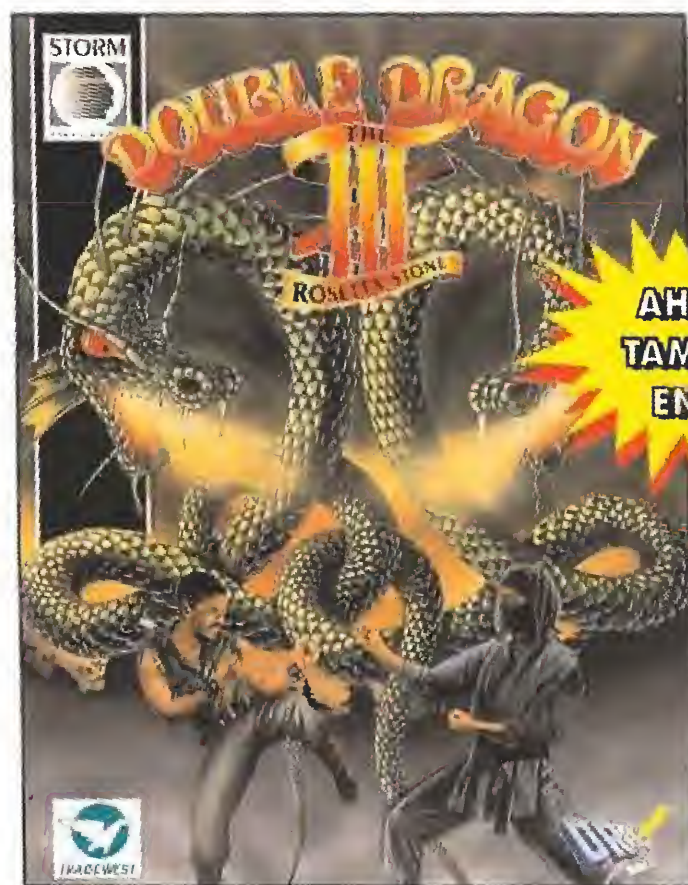
arcades

DOUBLE DRAGON III

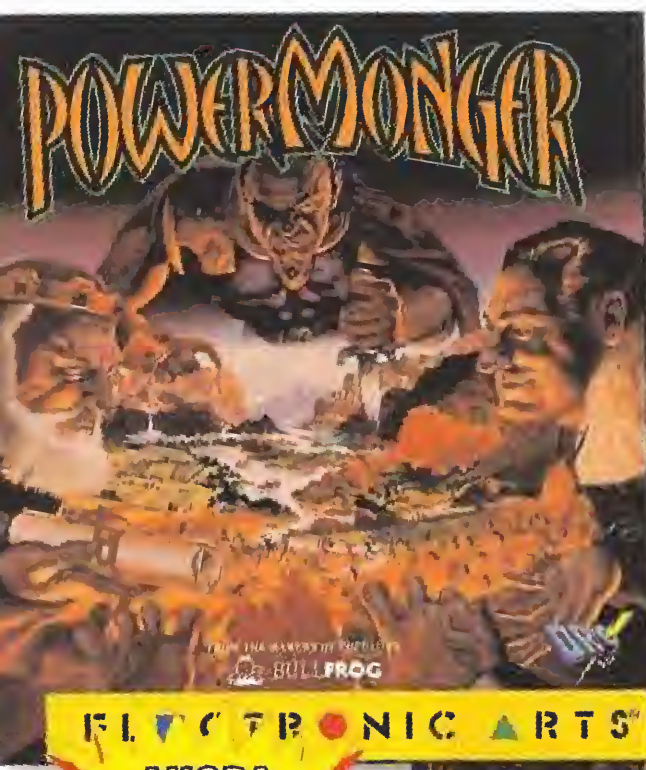
¡ LOS DUROS AHORA LO SON MAS!

Sólo los que dominen con suprema maestría las artes marciales de la lucha, sobrevivirán en Double Dragon III. Equipado con nunchakus, granadas, puños de pinchos y espadas, deberás superar con éxito cinco peligrosas misiones. Si sobrevives al desafío, mantendrás tu honor y descubrirás la verdad de la Piedra Rosetta. Si no lo logras ... sólo tú tendrás la culpa.

Disponible en PC, Amiga, Atari ST, Spectrum y Amstrad.



**AHORA
TAMBIEN
EN PC**



role playing

POWERMONGER

UNE LAS TIERRAS ANTES QUE LOS DEMAS POWERMONGERS

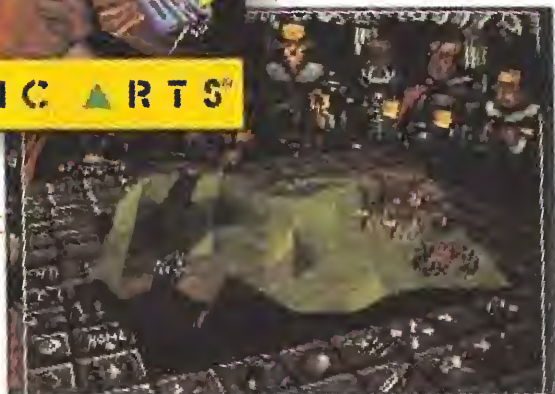
En este adictivo juego de estrategia, el jugador es el lider de una tribu invasora. Su objetivo es conquistar la tierra utilizando la fuerza e inventiva.

Hasta tres oponentes humanos o computadorizados pueden tener el mismo objetivo.

Disponible en PC, Amiga y Atari ST

EL ELECTRONIC ARTS

**AHORA
TAMBIEN
EN PC**



CARGADORES

CRIME WAVE

ATARI



```

1 *****
2 *                                         *
3 *                                     CARGADOR ATARI ST PARA          *
4 *                                     CRIME WAVE                          *
5 *                                     BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM      *
6 *                                     *****
7
8 FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
9 Z=3ES:FOR N=Z TO Z+202 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
10 POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>%H134&10 THEN ? "DATAS MAL":END
11 ? "VIDAS INFINITAS (S/N) ":;D=132:P=%H6002:GOSUB 90
12 ? "MUNICION INFINITA (S/N) ":;D=136:P=%H6006:GOSUB 90
13 ? "PREPARA UN DISCO":A$=INPUT$(1): BSAVE "CRIME.PR6",Z,N-Z:END
14 A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
15 ? A$:RETURN
16
17 DATA 601A,0000,004E,0090,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
18 DATA 0000,0000,2AAF,2A6D,0004,202D,000C,00AD,0014,00AD,001C,068D
19 DATA 0000,0200,2200,0280,0681,FFFF,FFFE,2E41,2F00,2F0D,3F3C,0000
20 DATA 3F3C,004A,4E41,4B7A,004F,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007,4E41,4FEF
21 DATA 0014,4B7A,002E,4B7A,002A,4B7A,0028,3F3C,0003,3F3C,004B,4E41
22 DATA 50A0,2A40,2E55,203C,4E71,4E71,2040,2A20,3D40,2784,3D40,2B78
23 DATA 4ED6,0000,4155,544F,5C2A,2E50,5247,0050,4F4E,20A5,4C20,4449
24 DATA 5343,4F20,4F52,4947,4F4E,414C,2059,2050,554C,5341,2055,4E41
25 DATA 2054,4543,4C41,0090,0000,0000
    
```

HAMMER BOY

PC

```

10 ' CARGADOR PARA EL HAMMER BOY (PC,TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH *****
30 DIM D%(500):LINEAS = 6:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL("&h"+MID$(A$,Y,2)):SUM = SUM+ D%(P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 10223 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cham.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CHAM.COM, cárgalo antes del HAMMER
    BOY para jugar con vidas infinitas."
140 DATA "EB421E558BEC8E5E06813EB020FE0C87506C706802090"
150 DATA "90813EC91FFE0F750CC706C91F9090C706CB1F90905D"
160 DATA "1FEA000000004361726761204B414D4D4552424F590A"
170 DATA "0D24FAB800008ED88B1E40008B0E4200BB0201A34000"
180 DATA "8C0E42000E1F891E2E01890E3001FBB409BA3201CD21"
190 DATA "BA3201CD270000000000000000000000000000000000000000000000"
    
```

NEBULUS 2

AMIGA



```

1 *****
2 *                                     CARGADOR ATARI ST PARA          *
3 *                                     SHADOW DANCER                          *
4 *                                     BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM      *
5 *                                     *****
6
7 FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
8 Z=3ES:FOR N=Z TO Z+280 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
9 POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>%H134&10 THEN ? "DATAS MAL":END
10 ? "VIDAS INFINITAS ? (S/N) ":;D=150:P=%H6012:GOSUB 90
11 ? "MAGIA INFINITA ? (S/N) ":;D=170:P=%H600A:GOSUB 90
12 ? "TIEMPO INFINITO ? (S/N) ":;D=182:P=%H600A:GOSUB 90
13 ? "PREPARA UN DISCO":A$=INPUT$(1):BSAVE "SHADOW.PR6",3ES,N-3ES
14 ? "OK.":A$=INPUT$(1):END
15 A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
16 ? A$:RETURN
17
18 DATA 601A,0000,00FA,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
19 DATA 0000,0000,3F3C,0020,4E41,4B7A,00C4,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007
20 DATA 4E41,3F3C,0025,4E4E,4238,8260,3F3C,0001,42A7,3F3C,0001,4267
21 DATA 42A7,2F3C,0000,0500,3F3C,0008,4E4E,41FA,0012,43FB,0140,7050
22 DATA 22DB,51CB,FFFF,4E4E,0140,21FC,0006,FF9B,0432,51FC,4E75,0544
23 DATA 4EBB,0000,3F3C,0186,0007,0030,5279,0007,001C,4EF7,0007,0000
24 DATA 203C,4E71,4E71,23C6,0002,3F3C,33C6,0002,3F96,33FC,6000,0002
25 DATA 3F92,23C6,0002,77B2,33C6,0002,77B6,23C6,0002,7F6C,33C6,0002
26 DATA 7F70,41F9,0001,FC00,43F9,0000,FD00,303D,4000,22DB,51CB,FFFF
27 DATA 46FC,2000,4239,00FF,FA0D,4EF9,0000,FC00,2A1B,451B,7750,4F4E
28 DATA 20A5,4C20,4449,5343,4F20,4F52,4947,4F4E,414C,2059,2050,554C
29 DATA 5341,2055,4E41,2054,4543,4C41,0090,0000,0000
    
```

REM *****
 REM * CARGADOR 'NEBULUS 2' (AMIGA - 1 Mega minimo) - TONI VERDU / Dic-1991 *
 REM *****
 DIM C%(204):DEF FNU=(UCASE\$(V\$)="N"):CH#=0:V=%H6002:P=%H7000
 FOR I=0 TO 203:READ V\$:C%(I)=VAL("&H"+V\$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
 IF CH#<>115575281& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!!":END
 INPUT "NIVEL INICIAL (1-17) ":N:IF (N>0) AND (N<18) THEN C%(76)=P+(N-1)*2
 INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ":V\$:IF FNU THEN C%(91)=V
 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":V\$:IF FNU THEN C%(96)=V
 INPUT "INMUNIDAD (S/N) ":V\$:IF FNU THEN C%(98)=V+16
 CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'NEBULUS 2 (DISK 1)' EN LA UNIDAD DFO:"
 PRINT "Pulsa la tecla F10 en cualquier momento para recargar las armas !!!"
 C=VARPTR(C%(0)):CALL C:PRINT:PRINT
 PRINT "Lo siento, pero con solo 512K de RAM el cargador no puede funcionar."
 DATA 48E7,FFFE,2C78,4,41FA,5A,226E,142,2269,18,203C,0,134,93C0,83FC,8,0,6B3A
 DATA 45FA,68,2209,D392,2D49,2E,5340,12DB,51CB,FFFF,41EE,22,7017,4281,D25B
 DATA 51CB,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,60FE,4CDF,7FFF,4E75
 DATA 41FA,E,216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,CA9,5,0,2B,661A,33FC,4EF9,5
 DATA 1060,23FC,0,3C,5,1062,33FC,7000,5,8BA,4E75,48E7,FFFE,303B,732,5340,800
 DATA 0,6632,41FA,46,6138,10BC,60,41FA,5C,612E,10BC,4A,41FA,72,6124,10BC,6
 DATA 41FA,8B,611A,30BC,4E75,41FA,9E,6110,30BC,59FF,4CDF,7FFF,4EBB,2006,4EFB
 DATA 1286,7200,3230,0,2041,4E75,C916,CA1E,C91C,C9CA,C96C,CA14,C480,C552,C864
 DATA C91E,C96E,CA16,C834,C8F0,C922,C9DB,9802,99A8,9808,9954,9858,99A0,94EA
 DATA 9632,9880,99CC,98BE,99D6,9840,999C,980E,9964,83DF,855F,83E5,850B,8435
 DATA 8557,80C7,81E9,845D,8583,846B,858D,841D,8553,83E8,851B,8C1A,8DFA,8C20
 DATA 8DA6,8C70,8DF2,8902,8A84,8C9B,8E1E,8CA6,8E28,8C5B,8DEE,8C26,8DB6,4D4C
 DATA 4DE2,4D44,4DA2,4D42,4D98,4CFA,4D54,4D42,4DA0,4D60,4DB6,4D62,4DC0,4D64
 DATA 4DD2

SHADOW DANCER

ATARI

```

1 *****
2 *                                     CARGADOR ATARI ST PARA          *
3 *                                     SHADOW DANCER                          *
4 *                                     BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM      *
5 *                                     *****
6
7 FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
8 Z=3ES:FOR N=Z TO Z+280 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
9 POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>%H134&10 THEN ? "DATAS MAL":END
10 ? "VIDAS INFINITAS ? (S/N) ":;D=150:P=%H6012:GOSUB 90
11 ? "MAGIA INFINITA ? (S/N) ":;D=170:P=%H600A:GOSUB 90
12 ? "TIEMPO INFINITO ? (S/N) ":;D=182:P=%H600A:GOSUB 90
13 ? "PREPARA UN DISCO":A$=INPUT$(1):BSAVE "SHADOW.PR6",3ES,N-3ES
14 ? "OK.":A$=INPUT$(1):END
15 A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
16 ? A$:RETURN
17
18 DATA 601A,0000,00FA,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
19 DATA 0000,0000,3F3C,0020,4E41,4B7A,00C4,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007
20 DATA 4E41,3F3C,0025,4E4E,4238,8260,3F3C,0001,42A7,3F3C,0001,4267
21 DATA 42A7,2F3C,0000,0500,3F3C,0008,4E4E,41FA,0012,43FB,0140,7050
22 DATA 22DB,51CB,FFFF,4E4E,0140,21FC,0006,FF9B,0432,51FC,4E75,0544
23 DATA 4EBB,0000,3F3C,0186,0007,0030,5279,0007,001C,4EF7,0007,0000
24 DATA 203C,4E71,4E71,23C6,0002,3F3C,33C6,0002,3F96,33FC,6000,0002
25 DATA 3F92,23C6,0002,77B2,33C6,0002,77B6,23C6,0002,7F6C,33C6,0002
26 DATA 7F70,41F9,0001,FC00,43F9,0000,FD00,303D,4000,22DB,51CB,FFFF
27 DATA 46FC,2000,4239,00FF,FA0D,4EF9,0000,FC00,2A1B,451B,7750,4F4E
28 DATA 20A5,4C20,4449,5343,4F20,4F52,4947,4F4E,414C,2059,2050,554C
29 DATA 5341,2055,4E41,2054,4543,4C41,0090,0000,0000
    
```

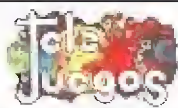
ELVIRA THE ARCADE GAME

PC

```

10 ' CARGADOR PARA EL ELVIRA (PC,TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH *****
30 DIM D%(500):LINEAS = 6:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL("&h"+MID$(A$,Y,2)):SUM = SUM+ D%(P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 10701 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"celvi.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CELVI.COM, cárgalo antes del ELVIRA
    para jugar con vidas infinitas."
140 DATA "EB451E558BEC8E5E06813E951AFF0E750CC706951A90"
150 DATA "90C706971A9090813EA71AFF0E750CC706A71A9090C7"
160 DATA "06A91A90905D1FEA00000000436172676120454C5649"
170 DATA "52410A0D24FAB800008ED88B1E84008B0E8600BB0201"
180 DATA "A384008C0E86000E1F891E3401890E3601FBB409BA38"
190 DATA "01CD21BA3801CD27000000000000000000000000000000000000000000"
    
```

VALE DESCUENTO CASTLES



Recorta y envía este cupón a: Tele-Juegos - Apdo. de correos 23.132. MADRID, solicitando tu juego CASTLES y beneficiate de este descuento.

PC 5¼ 3.990 3.595 PC 3½ 3.900 3.595

Nombre Apellidos

Domicilio

Población Provincia

Teléfono Número de telecliente

Forma de pago: contrareembolso. Gastos de envío: 250 ptas. Nuevo cliente

Kit completo para transferir dibujos a tejidos

PARO draw™

¡DIVIÉRTETE CREANDO TU PROPIA ROPA!
¡Es super fácil!

Con PAROdraw ya puedes realizar tus dibujos en papel con los materiales que tú quieras y transferirlos a cualquier tejido.



CON DIFERENTES MATERIALES
CONSEGUIRÁS
DIFERENTES RESULTADOS



PAROdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, o las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos y mil ocasiones más.

El kit PAROdraw incluye dos sets de tres hojas (Papel «A», Papel «B» y Papel de «Acabado») de 21,5 x 28 cm., instrucciones completas en castellano y un montón de ideas para que uses tu imaginación.

Puedes imprimir camisetas, pantalones, parches para tus vaqueros y cazadoras, cojines y cualquier tejido que se te ocurra.

¡DIBUJA CON EL MATERIAL QUE MEJOR UTILICES!

Puedes realizar tus diseños con ceras, lápices de colores, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, lápices de grafito, pasteles al óleo, rotuladores permanentes con punta de fieltro, o incluso bolígrafos «ballpoint». En general, cualquier material no soluble en agua.

**Por sólo
1.590 Ptas.**

(+200 ptas. de gastos de envío,
IVA incluido)

1 ¡DIBÚJALO!

Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

2 ¡PLÁNCHALO!

Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Después plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

3 ¡PÓNTELO!

Tu diseño ya está listo para llevar. Lávalo tantas veces como sea necesario. **Tu dibujo no se estropeará con el lavado.**

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. * C/ De los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir en mi domicilio el kit PAROdraw al precio de 1.790 ptas. (IVA y gastos de envío incluidos)*

NOMBRE

APELLIDOS

DOMICILIO

LOCALIDAD PROVINCIA

CODIGO POSTAL TELÉFONO

Forma de pago:

Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.

Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.º

Tarjeta de crédito VISA n.º □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Contra reembolso.

Fecha de caducidad de la tarjeta

Titular de la tarjeta (si es distinto)

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72.

Fecha y firma:

(* HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo de PAROdraw en España.

PANORAMA

AUDIOVISIÓN

Por Santiago Erice

PORQUE SOÑAR NO CUESTA DINERO

LOS SENCILLOS

Hubo una época en que calificar una música como "fresca" suponía un piropo, igual que en otra la palabra clave era "auténtico". Con la reiteración, tales denominaciones dejaron de significar algo, ya que lo mismo se podía aplicar a Camarón que a Julio Iglesias, a Paloma San Basilio que a los Ramones, a Hombres G que a Bruce Springsteen. ¡Y todos tan contentos porque eran muy "frescos" y "auténticos"! Por eso, tales vocablos, por lo menos a quien esto escribe, le provocan repelús y malos pensamientos e intenciones.



Sin embargo, no puedo resistir la tentación y el nombre de Los Sencillos, por generación espontánea, saca las palabras "auténtico" y "fresco" de la máquina de escribir.

Y es que ver a Miky, el cantante, pasearse por un escenario es "auténtico". Y es que la gracia y el salero de los temas de Los Sencillos es "fresco". El jovencísimo quinteto catalán, con sólo dos Lps en el mercado («De placer» y «En casa de nadie»), con su pasión por la música de los sesenta, con su desparpajo y falta de

pudor es un cóctel explosivo. Ellos son así porque, como dicen en la contraportada de su segundo Lp, «soñar no cuesta nada». Contra ese amigo pretencioso, el pitagorín que todo lo sabe, el músico que en cada nota ve la «Novena» de Beethoven, el político a quien no se entiende lo que dice, el ombligo del mundo y el filósofo explicando el origen del universo, no hay nada como unas buenas sesiones de Los Sencillos.

CUANDO LA VIDA ES UN BOLERO

«LOS REYES DEL MAMBO TOCAN CANCIONES DE AMOR»

En Estados Unidos está de moda lo latino, aunque sólo sea porque hay muchos. Al "país de las oportunidades" han emigrado cubanos, puertorriqueños, mejicanos, salvadoreños... en busca de una tierra donde sobrevivir y con ellos se han llevado su cultura, y muy especialmente, su música. En ciudades como Nueva York, los blancos la han bautizado como salsa. Son ritmos vibrantes, apasionados y calientes, detrás de los cuales se esconden sueños, historias, amores, desamores y realidades duras y oscuras.

De todo esto habla «Los Reyes del Mambo tocan canciones de amor», una película dirigida por Arne Glimcher y narrada a golpe de mambo y de bolero, basada en la novela del mismo título escrita por César Hijuelos, que fue galardonada en su día con un Pulitzer.

La acción de la película transcurre a principios de los 50, cuando Estados Unidos se rinde al cadencioso son del mambo (como en los 80 al marchoso de «La Bamba» y

en los 90 al dominicano Juan Luis Guerra). De día, los protagonistas sobreviven como pueden en una tierra que al fin y al cabo no es la suya, y de noche sueñan y se embriagan a ritmo de bolero inmersos en sus raíces culturales y sociales. En el reparto está el español Antonio Banderas "haciendo sus amérricas" y encarnando a un solitario e introvertido Nestor enamorado de una mujer que conoció en La Habana que, como en cualquier buen bolero, pasa de él. Armad Assante es el líder del conjunto Los Reyes del Mambo, César Castillo, y según él, el mejor seductor de la tierra.

Cathy Moriarty es una vendedora de tabaco. Maruschka Detmers, la esposa de Néstor, cuyo sueño es convertirse en profesora. Tito Puente es él mismo y Celia Cruz la propietaria de un club. De ellos trata «Los reyes del mambo tocan canciones de amor». Lógicamente, el disco con su banda sonora también es recomendable y es el debut como cantante de Antonio Banderas.



UNA PESADILLA LLAMADA FUTURO

«FREEJACK (SIN IDENTIDAD)»

En el futuro, las computadoras podrán trasladar los conocimientos de una mente humana a otro cuerpo. Es, si Dios no lo remedia, algo muy parecido al viejo sueño de la inmortalidad. ¿Inquietante? Puede, pero es sólo un aspecto más de la vida en la Tierra en el año 2009, sólo dos después de la guerra Pepsi-Cola, según la película «Freejack (Sin identidad)»: los poderosos son más poderosos que nunca y los oprimidos gastan sus ingresos en macrodiscotecas, casi no hay coches y los que existen parecen reactores, y hay unos tipos, los "freejacks", que quieren escapar de su destino como sea, si McCandless y sus mercenarios no lo remedian.

Para trasladar al cine la novela de ciencia ficción de mismo título escrita por Robert Sheckley, el director australiano Geoff Murphy ha contado con un presupuesto de más de 40 millones de dólares. Esta cantidad era imprescindible para lograr unos efectos especiales tan espectaculares como los de este filme. ¡Las viejas películas artesanas de ciencia-ficción, donde se sustituía con oficio e imaginación lo que no se veía, han pasado a la historia!

Fundamental ha sido también la elección de los actores. Para encandilar a las nenas, «Freejack» cuenta con Emilio Estevez («Arma joven», «Jóvenes intrépidos») que encarna al corredor de coches Alex Furlong, pro-



yectado al futuro unos segundos antes de estrellarse durante una carrera. El se convertirá en un "freejack" para satisfacer los deseos de inmortalidad del poderoso presidente de McCandless Corporation, representado por Anthony Hopkins, que como en «El silencio de los corderos» vuelve a ser un malo inmejorable. Cuando Alex se escapa de las manos de este personaje, "morritos" Mick Jagger, en esta ocasión un mercenario sádico e irónico, se encargará de perseguirle. Y para que no falte de nada, en el papel de la chica que ayuda a Alex está Rene Russo, una antigua modelo de curvas tan estructuradas como habitualmente están las de las modelos.

Resumiendo: «Freejack» es una ensalada en donde se juntan unos cuantos mitos modernos como Hitchcock, «Alien», Frankenstein, Asimov y Ray Bradbury.



MUSICA SOBRE LA ALEGRIA DE VIVIR

RICO

Empecemos haciendo historia por aquello de los lectores despidados y/o más jóvenes. Cuando en Madrid se hablaba de la "movida", Nacha Pop era uno de sus grupos predilectos. Con el paso del tiempo, sus integrantes se separaron. Antonio Vega se lo montó en solitario con canciones intimistas y, en general, de aire triston.

Su primo Nacho García Vega y Carlos Brooking se juntaron con Fernando Illán y crearon Rico. Estos apostaron por unos sonidos más vitalistas y bailables, marcados por la alegría. Editaron su primer Lp y, recientemente, apareció el segundo, «Vamos a casa».

Lógicamente, hay diferencias entre los dos álbumes de Rico, pero ambos están unidos por el camino elegido tras la escisión. Rico son pequeñas situaciones simples de la vida cotidiana cantadas, simplicidad y buenas vibraciones. Amores, desencuentros y pasiones que ocurren todos los días en Madrid —allí viven ellos, pero sucede lo mismo en cualquier ciudad española— sin mayor trascendencia, sin "comeduras de tarro" y con mucha ironía. Puede primar musicalmente la complejidad (como en el primer disco) o la naturalidad (como en el segundo), el sentimientoailable o, la agudeza de las guitarras, la melodía bonita o el ritmo pegadizo, pero siempre con marcha, energía, diversión, y alegría.

Rico parecen decirnos que la vida es movimiento, que las penas se sobrellevan mejor en el bullicio de la calle, que cuatro paredes solitarias son para dormir y que la lluvia es para mojarse, no para ver como se calan otros detrás de los cristales de tu casa.



ANTE TODO MUCHA CALMA

SINIESTRO TOTAL

Cuando la compañía aseguradora del coche en que viajaba el grupo Mari Cruz Soriano y los que afinan el piano dijo que aquello era un siniestro total no sabía que iba a hacer historia en el pop español. "Aquello" fue hace diez años y para celebrarlo sin las penalidades que supone trabajar durante horas en un estudio de grabación, los gallegos lo han celebrado con un doble Lp en directo titulado «Ante todo mucha calma». Treinta temas tocados sin respiro por Siniestro Total. Lo más bello y granado de su repertorio: desde «Bailaré sobre tu tumba» a «Más vale ser punkie que maricón de playa», desde «Opera tu fimosis» a «Me pica un huevo», sin olvidar joyas clásicas del pop patrio como «Ayatollah», «Te quiero/hoy voy a asesinarte», «Vamos muy bien» «Al fondo a la derecha», «Camino de la cama» o «Pueblos del mundo, extinguios».

La verdad es que han corrido muchas horas de gamberradas en el grupo gallego desde sus principios hasta ahora.

Tantas que muchos de los que pasaron por esta formación la abandonaron (desde German Coppini a Alberto Torrado). Entremedias han quedado discos como «¿Cuándo se come aquí?», «El regreso», «Menos mal que nos queda Portugal», «Bailaré sobre tu tumba», «De hoy no pasa», «Me gusta como andas» o «En beneficio de todos». Para terminar explicando su filosofía musical, nada mejor que copiar una vieja declaración a la prensa que ahora reproduce con orgullo su actual compañía discográfica: «Estamos dispuestos a ser parte de la economía establecida pero no de la cultura establecida. El único reconocimiento que queremos es del sexo femenino. Eso es lo tangible y luego que nos inviten a copas».



UNAS RELACIONES... MUY TURBULENTAS

«EL PRINCIPE DE LAS MAREAS»

Dada la personalidad de Barbra Streisand, no podía ser de otra forma. Ella produce, dirige y encarna a la psiquiatra neoyorkina Susan Lowenstein en «El príncipe de las mareas», y no hace de Tom Wingo (Nick Nolte) porque no da el tipo y... no nos engañemos, quedaría fea. La única mujer ganadora de "Oscar", "Tony", "Emmy", "Grammy" y "Golden Globe" es la versión femenina de Woody Allen pero con mucho más pelo, menos conocimientos de clarinete e idéntica omnipresencia en sus films. En esta ocasión se ha atrevido a adaptar al lenguaje cinematográfico una novela de Pat Conroy, best-seller en USA, plagada de relaciones turbulentas; algo así, salvando las distancias, como un «Lo que el viento se llevó» de andar por casa sin la magia del Gable y la Leigh.

En «El príncipe de las mareas» la Streisand es una psiquiatra casada con un tipo machista y

prepotente. Nick Nolte (el guapo de "Hombre Rico, hombre pobre" de la tele pero también actor habitual de Scorsese) un profesor de inglés y entrenador de fútbol, con una hermana gemela poetisa que se suicidó y otra viva pero también bastante "tronada". Ella y él se conocen, bucean en su pasado y presente, se enamoran y, como es obvio, alivian, consuelan y liberan una buena colección de traumas infantiles, adolescentes, juveniles, adultos y, casi, casi de la vejez. Para que la tormenta sea completa, los puntos de vista de uno y otro sobre cualquier cosa, desde la filosofía hasta la gastronomía, son tan opuestos como los de Georges Bush y Sadam Husein.

Y por si el sufrido espectador no tiene bastante, aparece una colección de secundarios con sus "cocazos" particulares, como Lila Wingo (Kate Nelligan) empeñada en salvar el honor del clan a cualquier precio, un vecino extravagante (George Carlin), algún niño y adolescente que está pa'llá, un padre dominante (Brad Sullivan)...

Lo dicho, unas relaciones entre los personajes de lo más turbulentas para los incondicionales de los "culebrones" modernos.



¡ ESTOS JOYSTICKS SON DIFERENTES !

DISPONIBLES
PARA
PC



STEALTH

- C46, 128, AMIGA, ATARI, AMSTRAD, CPC Y SPECTRUM
- Ergonómicamente diseñado
- Fuego de rápida acción
- Confortable para mucho tiempo de juego continuado
- Velocísimo autofuego
- Garantizados 5 millones de movimientos



THE BUG

- "Medalla de oro al mejor periférico" Amiga Forment Diciembre 91
- "Puntuación de 96% en Amstrad Computer user"
- "Máxima puntuación en Dator" Diciembre 91
- SP+2, +3, C₆₄, Atari, Amstrad, Amiga



TORTUGA

- 3 Botones ultrasensitivos
- Ergonómicamente desarrollado
- 8 Movimientos direccionales
- Spectrum, Amstrad, Atari y Amiga



SABRE

- Mando de tipo reactor
- Suave manejo
- Disparo automático
- Super resistente

MERLIN



ERBE
SERRANO, 240
28016 MADRID



ARCADE Machine

Dicen que "segundas partes nunca fueron buenas". Si nos tomáramos al pie de la letra tan reiterado chascarrillo, ver instalado en un salón recreativo el «Dragon's Lair II» de Leland, —difícilmente por su tamaño podrá colocarse en ningún otro sitio— sólo podría provocarnos un "ataque de caspa". Y seríamos absolutamente injustos.

Es verdad que todas las empresas —quién esté libre de pecado que tire la primera piedra— acostumbran a sacar de prisa y corriendo secuelas de sus juegos de éxito de una manera rutinaria y sin aportar, en la gran mayoría de las ocasiones, nada nuevo, deseosas de exprimir hasta el agotamiento por extinción el "gancho" de originales imaginativos y atractivos. Sin embargo, éste no es el caso que hoy nos ocupa. «Dragon's Lair II» es muy superior a la primera aventura de la saga.

Respuesta instantánea

En su día, las andanzas del caballero Dirk resultaban muy llamativas por la novedad que representaba el disco-laser. El jugador podía participar en una película de dibujos animados, lo que constituía una auténtica revolución. Sin embargo, el sistema estaba todavía en pañales y presentaba demasiadas deficiencias una vez pasado el efecto sorpresa y asimilada como normal su espectacularidad.

En el «Dragon's Lair II» hay una diferencia fundamental con respecto a la primera parte que lo mejora sustancialmente: el procesador de imágenes es más rápido y permite una respuesta instantánea del caballero a las órdenes que con los mandos le transmite el jugador.

El manejo es sencillo, una palanca para mover al caballero y un botón para manejar la espada. El resto lo pone el disco-laser y sus posibilidades tecnológicas:

DRAGON'S LAIR II

Más logrado que el original



un sonido digital excelente y una resolución de pantalla hasta un sesenta por ciento mejor que en las televisiones normales. Quien sueñe con protagonizar una película de dibujos animados ya no debe meterse en el "cine de las sábanas blancas".

Imaginación heredada de Walt Disney

Don Bluth es el creador de los personajes de animación de este juego. Antiguo empleado de la compañía Disney, independizado después y conocido sobre to-

do, por su trabajo en la película «Todos los perros van al cielo», ha heredado de la clásica factoría bastantes de los elementos básicos de sus creaciones: técnicas de animación, trazo de los personajes e imaginación a la hora de crear situaciones. Estas características se trasladan al «Dragon's Lair II» como no podía ser de otra forma.

El punto de partida argumental es típico y tópico, tan lejano como las novelas de caballerías que inspiraron el Quijote de Cervantes, tan común como cualquier superproducción de Hollywood ambientada en la Edad Media y tan cándido en un cuento de los hermanos Grimm: el caballero Dirk debe rescatar a la princesa que le sorbe el seso, de quien está enamorado tan perdidamente como Romeo de Julieta. Para conseguirlo cuenta con su habilidad, su espada y, lo más atractivo del argumento del juego, una máquina del tiempo.

Gracias a este artilugio, el galán enamorado puede trasladarse y correr aventuras en lugares como la Viena de Mozart, ser molestado en el cielo por unos angelitos un tanto peculiares o traspasar el espejo de Alicia y cruzarse en el camino de algunos de los alucinantes y descabellados personajes del País de las Maravillas. Tras un poco de práctica —no es excesivamente difícil dominar el «Dragon's Lair II»— tu también podrás rescatar a tu princesa favorita.

S.E.A.

Elaborado con el asesoramiento técnico de Jorge Taylor y la colaboración del salón recreativo Gran Vía 51 de Madrid.

STEEL TALONS

El helicóptero estrella de la aviación USA

Atari ha puesto toda la carne en el asador a la hora de diseñar y fabricar el «Steel Talons», un simulador de helicóptero apabullante y espectacular.

Dicen que esta máquina voladora es el equivalente en las Fuerzas Aéreas de Estados Unidos al avión conocido como «Top Gun», gracias al éxito comercial de alguna película que todavía circula por ahí en los vídeo clubs. Lo que es indudable, al margen de las polémicas capacidades para matar de estos artilugios, es que el «Steel Talons» ha nacido con vocación de hacer sentir al jugador que realmente pilota un helicóptero y en este terreno se supone que la tarea ha sido coronada por el éxito —por razones obvias y evidentes quien esto escribe sólo lo hace de oídas—. No siempre es fácil discernir dónde empieza la publicidad interesada y dónde termina la realidad objetiva de los hechos, pero parece que las citadas Fuerzas Aéreas de Estados Unidos consideran que el simulador está muy conseguido.



Casi la cabina de un helicóptero real

Son variadas las posibilidades que ofrece este «Steel Talons». Antes de comenzar la partida permite escoger entre uno o dos jugadores frente a la máquina y uno contra otro, a gusto del consumidor.

Una vez dentro de la cabina y, lógicamente, previo deslizamiento de monedas por la ranura si no hay "enchufe" con el encargado, hay que optar entre cuatro misiones diferentes, siendo conveniente para el principiante empezar en la pista de entrenamiento para irse familiarizando con los mandos y las características del simulador.

Ya en posición, sentado y listo para despegar, no hay que perder de vista los mandos para manejar el helicóptero, bastante numerosos por aquello de reproducir a la máquina auténtica —el pedal a los pies para el rotor, la palanca de la izquierda para subir o bajar la numeración del altímetro a voluntad, el botón de pilotaje real para que la ayuda del



"piloto automático" no facilite las cosas o el mando de manejo del helicóptero propiamente dicho, entre otros—.

Destaca también una especie de "efecto zoom" que permite una doble visión en la pantalla: o las andanzas del aparato en el aire o desde el interior de la cabina, casi como si estuviéramos tomando parte en dos juegos dentro de uno.

El realismo de las imágenes ha sido conseguido mediante el procesamiento por ordenador de fotos digitales, y como demostración práctica de lo que cuesta el petróleo, Atari, se ha inventado un curioso sistema: el «Steel Talons» funciona por tiempo, determinado por la supuesta cantidad de gasolina que existe en el depósito, que aumenta en función del número de monedas que te gastes. De cualquier modo, todo no depende de la capacidad adquisitiva, si pilotas alocadamente se gastará más rápidamente que si lo haces correctamente y sin brusquedades.

S.E.A.

TE PRESENTAMOS CINCO PAGINAS CON TODO LO QUE NECESITAS PARA TU ORDENADOR: NOVEDADES, OFERTAS, COMPLEMENTOS...

CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR.

HACER 1 tu PEDIDO es muy FACIL

Elige entre estas 5 páginas lo que más te guste. Piénsalo con calma. Asegurate de que lo que pides vá para tu ordenador y del precio que cuesta.



Una vez que ya hayas pensado todo lo que quieres, elige una de estas dos formas de hacer el pedido...

2

POR TELEFONO. Llama de lunes a viernes al (91) 304 09 47 de 10 de la mañana a 8 de la tarde.



2

POR CORREO. Envía la hoja de pedido recortable que verás en la siguiente hoja. Es muy fácil de llenar. Sigue las instrucciones que vienen con la misma.



3

Ya solo tienes que esperar. Al cabo de unos días, te llegará el paquete con lo que hayas pedido mediante correo, lo pagas... ¡y ya es tuyo!



TODO LO MEJOR EN UNO

BUILDER LAID PROEIN	CARMEN SANDROS DRO	SHADOW WARRIOR ERBE	F-14 TOMCAT ERBE	BLACK CROWN ERBE	ELITE ERBE	LA COLMENA SYSTEM 4	BOANZA BRON ERBE	ELITE + ERBE	MEGA TWINS ERBE	SQUASH SYSTEM 4	PAK SOCCER 94S PROEIN	LA CASA DE ORIG PROEIN	PAK DRAWING 92 DRO	FASCINATION SYSTEM 4	THE MEGA 400 TPO ERBE		
ARACNOFOBIA PROEIN	DEADLY TOTAL ERBE	DESPERADO 2 ERBE	SPACE ACE 2 PROEIN	DRAKHEN ERBE	PAK MACHINISTAS DRO	PAK MACHINISTAS DRO	ROBIN HOOD ERBE	STORM MASTER PROEIN	RUGBY SYSTEM 4	SIM EARTH ERBE	PAK MEGA BOX 1 DRO	PAK MEGA BOX 2 DRO	PAK MEGA BOX 3 DRO	PANG ERBE	PANZA ROCK 92/94 PROEIN	PREDATOR 2 ERBE	
IL GRAN RECALCO ERBE	STAY POWER 92/94 PROEIN	GRANDIA ESPERANZA PROEIN	F U SIGMA PARTE ERBE	F 16 COMBAT PRID SYSTEM 4	TU MACHINISTAS ERBE	TIP OFF SYSTEM 4	WILD WHEELS ERBE	BABY JO PROEIN	DEATH BANGER PROEIN	CRISCO HEAT ERBE	HEART OF CHINA ERBE	PIEHISTORIK PROEIN	PRO TERROR TOUR 7 DRO	RAILROAD TYCOON ERBE	EXPRESS AL FINES 7 ERBE	ROCK DANGEROUS 2 ERBE	ROBOCOP 2 ERBE
FOUR RETALIATOR ERBE	FINAL FIGHT ERBE	GAUNTLET 3 ERBE	INMORTAL DRO	GOLDEN AXE ERBE	HERO QUEST DRO	DOUBLE DRAGON 3 DRO	PIT FIGHTER DRO	COXA (PERSONAJE) ERBE	RODLAND DRO	SPACE BAZARD DRO	WARRIORS OF SKY ERBE	ROBOZONE ERBE	SECRET WEAPONS 1 ERBE	SECRET WEAPONS 2 ERBE	SHADOW DANCER ERBE	SILENT SERVICE 2 ERBE	SIMPSONS ERBE
CONSTRUCTION DRO	HISTORIA DE LA VIDA SYSTEM 4	ROBOCOP 3 ERBE	A. D. S. PROEIN	WARRIORS OF SKY ERBE	WARRIORS OF SKY ERBE	SUPER BORNAGO ERBE	EPIC ERBE	SPACE GUN ERBE	TERMINATOR 2 ERBE	TEST DRIVE 3 DRO	TEST DRIVE 3 DRO	KING QUEST 5 ERBE	LEMMINGS DRO	LINKS ERBE	LONE WOLF SYSTEM 4	LOOM ERBE	IN CANA PLASTON ERBE
BASEBALL DRO	BATTLE COMMAND ERBE	LOTUS TURBO 2 ERBE	BLUES BROTHERS PROEIN	BOXING MANAGER SYSTEM 4	BUDOKAN DRO	THUNDER HAWKS PROEIN	TOKI ERBE	CORTINAS AMBA 1 ERBE	CORTINAS AMBA 2 ERBE	TOUR DE FRANCIA ERBE	TOYOTA CELICA DRO	MAJESTY WINTER 1 SYSTEM 4	MAJESTY WINTER 2 SYSTEM 4	MAJESTY WINTER 3 ERBE	MERCUS ERBE	EL PADRINO 3 ERBE	MYSTICAL ERBE
SMASH T.V. ERBE	SPACE QUEST 4 ERBE	PAK MAX ERBE	HOLLA AT GREECE ERBE	JET FIGHTER 2 SYSTEM 4	KICK OFF 2 SYSTEM 4	PARADISE COLLECTION ERBE	TURRICAN 2 ERBE	VOLFIELD PROEIN	WORLD SOCCER TIGA DRO	WARRIORS OF SKY PROEIN	WRESTLING ERBE	NAVY SEALS ERBE	NIGHT SHIFT ERBE	MORTE Y SUR ERBE	ALIEN STORM ERBE	OUT RUN EUROPA ERBE	THE LABEL 90/92 DRO
BUNSHIP ERBE	ANOTHER WORLD PROEIN	SOLO EN CASA ERBE	HOOK ERBE	GOBLINS SYSTEM 4	RISKY WOODS DRO	CHICHEN ITZA DRO	PAK MEGA BOX 1 DRO	PAK MEGA BOX 2 DRO	PAK MEGA BOX 3 DRO	BATTLE ISLE DRO	HEIMDALL PROEIN	PAK MEGA BOX 4 PROEIN	PAK MEGA BOX 5 PROEIN				

NOVEDADES CALIENTES

¡ATENCIÓN!

OFERTAS EN CINTAS

VALIDAS PARA ORDENADORES SPECTRUM, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 Y MSX

¡QUE PASADA COLEGA DEL ESPACIO! MIRA QUE DOS JUEGOS ME ACABAN DE MANDAR A CASA TELEJUEGOS Y POR SOLO ¡395 y 595 PESETAS!



¡HORROR! PERO SI ESAS MISMAS CINTAS LAS COMPRE HACE POCO EN UNA TIENDA DE MI PLANETA POR 1.200 y 1.500. ¡TU SI QUE SABES DE QUE VA EL ROLLO!

4 SOCCER COMMODORE 395	ACE 2088 SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	ACROJET AMSTRAD 595	ACTION FIGHTER SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	ACTION SERVICE SPECTRUM 395	ACIDAS FUTBOL SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	ADIDAS TENIS SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	AFTER THE WAR SPECTRUM 395	ALTERED BEAST SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	ANDY CAP SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	ARMY MOVES COMMODORE MSX 395	ASPAR SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	AUSTRALIAN GAMES SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	
BUTRAGUENC [FUTBOL] COMMODORE 395	BUITRE 1 SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	BUITRE 2 SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	CABAL SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	CALIFORNIA GAMES SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	CAPITAN BLOOD COMMODORE 395	CAPITAN SEVILLA SPECTRUM 395	CAPITAN TRUENO SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	CARLOS SANZ SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	CASTLE MASTER SPECTRUM AMSTRAD 395	CAZAFANTASMAS 2 SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	CHAIN REACTION SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	CHASE H.O. 1 SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	CHUCK YEAGERS SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395
DOBLE DRAGON 1 COMMODORE 595	DOBLE DRAGON 2 SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	DOCTOR DOOMS SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	DRAGONNINJA SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	DUSTIN SPECTRUM AMSTRAD MSX 395	<h1>GRATIS</h1> <h2>HASTA 1 CINTAS GRATIS</h2> <p>Pide 2 cintas y recibiras 1 cinta gratis. Pide 4 cintas y recibiras 2 cintas gratis. Pide 6 cintas y recibiras 3 cintas gratis. Pide 8 cintas y recibiras 4 cintas gratis.</p> <p><small>*Una pinta no se puede elegir. La empresa se hará cargo de las que te queden destinadas para este fin.</small></p>			DYNAMIC DUO SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	DYNAMITE DUX SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	DYNASTY WARS SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	E MOTION SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	EARTHLIGHT SPECTRUM 395	
GALAXY FORCE AMSTRAD 395	GAME OVER COMMODORE AMSTRAD MSX 395	GAUNTLET 1 COMMODORE 395	GEMINI WING COMMODORE 395	GENGHIS KAN SPECTRUM AMSTRAD MSX 395				DYNAMIC DUO SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	DYNAMITE DUX SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	DYNASTY WARS SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	E MOTION SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	EARTHLIGHT SPECTRUM 395	
HYDRA SPECTRUM AMSTRAD 395	INDIANA JONES SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	INTOCABLES SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	ITALIA 90 SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	JET BIKE SPECTRUM AMSTRAD 395	KARATEKA SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	KICK OFF 1 SPECTRUM AMSTRAD 595	KLAX COMMODORE 395	LA ESPERA QUE ME ABO SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	LASER SQUAD SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	LAST MISION AMSTRAD 395	LINE OF FIRE SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	LIVINGSTON 1 SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	
NIGHT HUNTER SPECTRUM 595	NIGHT RIDER COMMODORE 595	NINJA SPIRIT SPECTRUM 395	NONAMED SPECTRUM AMSTRAD 395	NOSFERATU SPECTRUM 395	OP. THUNDERBOLT SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	PACLAND COMMODORE 595	PACMANIA COMMODORE MSX 395	PAK DINAMIC 90 AMSTRAD 595	PAK GAMES SUMMER SPECTRUM AMSTRAD 595	PAK LO MEJOR SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	PAK LUCAS FILM COMMODORE 395	PAK METAL ACTION COMMODORE AMSTRAD 595	
POGOTRON SPECTRUM COMMODORE 395	POLE 500 C.C. SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	POLI DIAZ SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	POWERDRIFT AMSTRAD 595	POWERPLAY SPECTRUM COMMODORE 395	PREDATOR 1 COMMODORE 395	PRO TENNIS TOUR 1 AMSTRAD 595	QUARTET SPECTRUM 395	RAINBOW ISLANDS SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	RAMBO AMSTRAD 595	RAZAS DE NOCHE SPECTRUM AMSTRAD 595	RESCATE EN EL GOLFO SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	REX HARD SPECTRUM MSX 395	
SIR WOOD SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	SITO PON 100 C.C. Grand Prix SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	SKATEBALL SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	SKULL AND CROSSBONES SPECTRUM AMSTRAD 395	SKY RUNNER SPECTRUM COMMODORE 395	SLAP FIGHT SPECTRUM AMSTRAD 395	SOL NEGRO SPECTRUM AMSTRAD MSX 395	SOLDIER OF FORTUNE SPECTRUM COMMODORE 395	SONIC BOOM AMSTRAD 395	SOVIET SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	SPACE HARRIER 2 COMMODORE 395	SPITTING IMAGES SPECTRUM 395	START CONTROL SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	
STRATEG SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	STRIDER 1 SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	STRIDER 2 SPECTRUM COMMODORE 595	STRIP POKER 2 SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	SUBBUTEO SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	SUPER SKRAMBLE COMMODORE 395	SUPER TRUX COMMODORE 395	SUPER SPRINT 2 COMMODORE 395	SUPER WONDER BOY SPECTRUM AMSTRAD 595	SUPERMAN SPECTRUM AMSTRAD 595	SWIV SPECTRUM AMSTRAD MSX 395	TARGET RENEGADE SPECTRUM AMSTRAD 595	TEMPLOS SAGRADOS COMMODORE AMSTRAD 595	
TERRAMEX COMMODORE AMSTRAD 395	TEST DRIVE 2 COMMODORE 395	TETRIS SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	THE CYCLES SPECTRUM 395	THUNDERBLADE AMSTRAD 595	TIGER ROAD AMSTRAD 595	TIME MACHINE SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	TIME SCANNER SPECTRUM AMSTRAD MSX 395	TINTIN SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	TOOBIN SPECTRUM AMSTRAD MSX 395	TRIVIAL PURSUIT COMMODORE 595	TURBO OUT RUN SPECTRUM AMSTRAD 595	TURBO CUP SPECTRUM AMSTRAD 395	
TURRICAN 1 SPECTRUM AMSTRAD 595	U.N. SQUADRON COMMODORE 595	ULISES SPECTRUM AMSTRAD MSX 395	VIAJE AL CENTRO... SPECTRUM 395	VIRUS SPECTRUM 395	VIVE Y DEJA MORIR SPECTRUM COMMODORE 395	VOLLEYBALL 304 AMSTRAD 395	WANDERER 3D SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	WEC LE MANS COMMODORE 395	X OUT AMSTRAD COMMODORE 395	XEVIOUS SPECTRUM AMSTRAD 395	XYBOTS SPECTRUM 395	ZONE TROOPER SPECTRUM COMMODORE 395	

MÁS DE 180.000 TELE-CLIENTES SE BENEFICIAN VA DE NUESTRAS OFERTAS

¡NO TE CORTES! ¡APROVECHA AHORA LA OCAJION!

HAZ AHORA TU PEDIDO DE JUEGOS EN OFERTA, Y SALDRAS GANANDO

CON TU PRIMER PEDIDO TE ENVIAMOS GRATIS LA TARLETA DE TELE-CLIENTE



AVENTURA ESPACIAL COMMODORE MSX 395	AVENTURA ORIGINAL AMSTRAD MSX 395	BASKET F.M. MSX 395	BASKET MAGIC AMSTRAD MSX 395	BATMAN SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	BESTIAL WARRIOR SPECTRUM 395	BEYOND ICE PALACE SPECTRUM AMSTRAD 395	BLASTEROIDS SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 395	BLUE ANGEL 69 COMMODORE 395	BMX AMSTRAD COMMODORE 395	BOMBER COMMODORE 595	BUBBLE BOBBLE SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	BUGGY RANGER SPECTRUM AMSTRAD 395
CONTINENTAL CIRCUS AMSTRAD MSX 395	CORSARIOS AMSTRAD MSX 395	COSA NOSTRA SPECTRUM MSX 395	COSMIC SHERIFF SPECTRUM 395	COZUMEL SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE MSX 595	CRACKDOWN SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	CRAZY CARS 1 COMMODORE AMSTRAD 595	CRAZY CARS 2 SPECTRUM AMSTRAD 395	DAMBUSTERS MSX 595	DAN DARE 3 COMMODORE 395	DECATHLON SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	DEFLEKTOR SPECTRUM 395	DNA WARRIORS SPECTRUM 395
EARLY HUGHES FOOTBALL SPECTRUM AMSTRAD 595	ESCAPE FROM PLANET COMMODORE AMSTRAD 395	ESWAAT SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	EXTERMINATOR SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	EXTREME SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	<p style="text-align: center;">GRATIS HASTA 4 CINTAS GRATIS</p> <p>Pide 2 cintas y recibirás 1 cinta gratis. Pide 4 cintas y recibirás 2 cintas gratis. Pide 6 cintas y recibirás 3 cintas gratis. Pide 8 cintas y recibirás 4 cintas gratis.</p> <p style="font-size: small; text-align: center;">Las cintas gratis se otorgan al pagar. La respuesta recibirá cualquiera de las que tenga disponible para cada día.</p>			FERNANDEZ DEBE MORIR SPECTRUM 395	FORGOTTEN WORLDS SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	FOXES FIGHTS BACK SPECTRUM COMMODORE 395	FREDDY HARDEST 2 COMMODORE 395	FUTBOL MANAGER 2 SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595
H.K.M. COMMODORE 395	HARD DRIVIN 1 SPECTRUM AMSTRAD 395	HEAVY METAL SPECTRUM AMSTRAD 395	HELTER SKELTER SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	HIGH FRONTIER COMMODORE 395				HIGH STEEL SPECTRUM 395	HOPPING MAD SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	HOSTAGES SPECTRUM AMSTRAD 595	HUMPHREY SPECTRUM AMSTRAD 395	IMP FOR RED OCTOBER COMMODORE AMSTRAD 595
LOOPZ SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	MARIO BROS SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	MAZEMANIA AMSTRAD COMMODORE 395	MEGACORPUS COMMODORE 395	MEGANOVA SPECTRUM AMSTRAD 395	MEGAPHOENIX SPECTRUM 595	MIAMI VICE SPECTRUM AMSTRAD 395	MORTADELO 2 SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	MOT SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	MOUNTAIN BIKE SPECTRUM AMSTRAD 395	MUTANT ZONE SPECTRUM AMSTRAD 395	MARCOPOLICE SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	NAVY MOVES SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595
PAK MULTI SPORTS MSX 595	PAK QUINTO ANIVERS. MSX 595	PAK SIX PAK VOL. 4 AMSTRAD 595	PAK ZIGURAT MSX 595	PASSING SHOT AMSTRAD 595	PERICO DELGADO AMSTRAD MSX 395	PERSEGUIDO COMMODORE MSX 595	PETROVIC BASKET COMMODORE MSX 395	PICAPIEDRAS SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	PICK AND PILE SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 395	PICTIONARY AMSTRAD 595	PIPEMANIA AMSTRAD 395	PLATOON SPECTRUM AMSTRAD 395
RICK DANGEROUS 1 SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	RING WARS SPECTRUM 395	ROBOCOP 1 SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	RYGAR COMMODORE 395	S.D.I. NOW THE ODDS ARE EVEN SPECTRUM COMMODORE 395	SAINT DRAGON COMMODORE AMSTRAD 395	SATAN SPECTRUM AMSTRAD MSX 595	SENDA SALVAJE SPECTRUM MSX 595	SHADOW WARRIOR SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 595	SHAO LUNG ROAD AMSTRAD COMMODORE 595	SHERMAN M 4 AMSTRAD 595	SILENT SERVICE 1 SPECTRUM AMSTRAD 595	SIMULADOR DE TENIS SPECTRUM AMSTRAD MSX 595

RELENA EL CUPON CON TUS DATOS, Y PON BIEN CLARO LO QUE QUIERES

CORTA CON TIJERAS, LA LINEA DE PUNTOS

METE LA HOJA DE PEDIDO EN UN BUZON SIN SOBRE NI SELLOS

HOJA DE PEDIDO*

Si, deseo que me envíen los artículos que en este cupón les indico, los cuales pagaré contra reembolso al recibirlos.

MODELO DE ORDENADOR

<input type="checkbox"/> CINTA SPECTRUM	<input type="checkbox"/> DISCO SPECTRUM+3
<input type="checkbox"/> CINTA AMSTRAD	<input type="checkbox"/> DISCO AMSTRAD CPC
<input type="checkbox"/> CINTA COMMODORE	<input type="checkbox"/> CARTUCHO MSX
<input type="checkbox"/> CINTA MSX	<input type="checkbox"/> DISCO MSX
<input type="checkbox"/> ATARI ST	<input type="checkbox"/> PC DE 5.25
<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> PC DE 3.5

Marcar el modelo de ordenador para el que se quieren recibir los juegos, es muy importante

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

NUMERO DE TELECLIENTE

Es muy importante indicarlo al hacer el pedido. Gracias.

NOMBRE

APELLIDOS

DOMICILIO

POBLACION

PROVINCIA

CODIGO POSTAL

TELEFONO

¡ATENCIÓN!

OFERTAS EN DISCO

VALIDAS PARA ORDENADORES
DE 16 BITS...
ATARI ST, AMIGA Y PC

¡ALUCINA, COLEGA
DEL COSMOS! MIRA QUE DOS
DISCOS ME HAN LLEGADO A CASA,
LOS PEDI EN TELEJUEGOS, Y
ME HAN VALIDO
¡495 y 995 PESETAS!



¡POR JUPITER! ESOS
JUEGOS YA LOS TENGO, LOS
CONSEGUI EN LA GALERIA ESPACIAL,
PERO TUVE QUE PAGAR
2.250 y 2850 PTAS. POR CADA
UNO ¡TENDRE QUE ESTAR
MAS AL LORO!

NINJA MISION AMIGA 995	PAK IN ACTION AMIGA 1.495	AFRICAN TRAIL SIMULATOR PC 3.85* PC 3.85* 995	ARMY MOVES PC 5.25* PC 3.5* 995	ASPAR PC 5.25* PC 5.4* 995	ASTERIX ATARI AMIGA PC 3.25* PC 3.5* 1.495	AVENTURA ESPACIAL PC 5.25* PC 3.8* 995	AVENTURA ORIGINAL PC 5.25* PC 3.5* 995	BAR GAMES PC 5.25* PC 3.5* 995	BASKETBALL BASKETBALL AMIGA PC 5.25* 995	BASKET MASTER PC 5.25* PC 3.5* 995	BOMB JACK 1 ATARI 995	BOXED LOW BLOW PC 5.25* PC 3.5* 995
CHARLIE CHAPLIN PC 5.25* PC 3.5* 495	CHUBBY GRISTLE ATARI AMIGA 495	COLORADO ATARI AMIGA PC 3.85* PC 3.85* 995	CORSARIOS ATARI AMIGA PC 5.25* PC 3.5* 995	COZUMEL PC 5.25* PC 3.5* 995	CRACKDOWN ATARI AMIGA 995	DEATH TRAP ATARI AMIGA 995	DEFENDERS OF EARTH ATARI AMIGA PC 5.25* PC 3.5* 995	DRIVIN FORCE ATARI AMIGA 995	E MOTION PC 5.25* PC 3.5* 995	EL LIBRO DE LA SELVA PC 5.25* PC 3.8* 995	ENMANUELLE ATARI AMIGA PC 5.25* PC 3.5* 1.495	EQUIPO A PC 5.25* PC 3.5* 495
COLOSSUS CHECKS 10 ATARI AMIGA 995	GAME OVER PC 5.25* PC 3.5* 995	HAMMER FIST AMIGA 995	GONZALEZ PC 5.25* PC 3.5* 995	GRAND PRIX CIRCUIT AMIGA PC 5.25* PC 3.8* 995	HAMMER BOY ATARI AMIGA PC 5.25* PC 3.5* 995	HORSE RACING PC 5.25* PC 3.8* 995	HOSTAGES AMIGA 995	STREET BASKET PC 5.25* 995	HUNT FOR RED OCTOBER ATARI AMIGA PC 5.25* PC 3.8* 495	HYDRA ATARI AMIGA 995	THE CYCLES AMIGA 995	INTERNATIONAL KARATE ATARI AMIGA PC 5.25* PC 3.5* 995
KENNY DASHLEY FOOTBALL ATARI AMIGA 995	LEGEND OF THE LOST ATARI AMIGA 995	LONSTON SIMPSON 2 ATARI PC 5.25* 995	LOOPZ ATARI PC 3.25* PC 3.5* 995	LOS ANGELES: EL CAJON PC 5.25* 495	MAYA ATARI AMIGA PC 5.25* PC 3.5* 995	MAYDAY SQUAD PC 5.25* PC 3.8* 995	MEGAPHOENIX PC 5.25* PC 3.5* 995	MICHEL PC 5.25* PC 3.5* 995	MINDBENDER ATARI 495	HARD DRIVIN AMIGA 995	MOT ATARI AMIGA PC 5.25* PC 3.8* 995	MUTANT ZONE PC 5.25* PC 3.5* 995
OTHELLO KILLER ATARI AMIGA 995	PACMANIA ATARI AMIGA 495	PAK 3 DE OPERA PC 5.25* PC 3.5* 995	PAK DINO DEL COMIC PC 5.25* PC 3.5* 1.995	PARIS DAKAR PC 5.25* PC 3.5* 995	PETER BREADSLEY ATARI AMIGA 495	PHANTOM FIGHTER PC 5.25* 495	PICAPIEDRAS ATARI AMIGA 495	PICK AND PILE ATARI PC 5.25* 995	PINBALL 1ST PERSON ATARI AMIGA PC 5.25* PC 3.5* 995	PINBALL MAGIC ATARI AMIGA PC 5.25* PC 3.5* 995	POLE 500 C.C. PC 5.25* PC 3.5* 995	POLI DIAZ PC 5.25* PC 3.5* 995
PURPLE SATURN DAY 495	RALLY CROSS ATARI AMIGA 995	REVELATION ATARI AMIGA PC 5.25* PC 3.5* 995	RICK DANGEROUS 1 PC 5.25* PC 3.5* 995	ROCK AND ROLL ATARI 495	ROGER RABBIT ATARI AMIGA PC 5.25* PC 3.5* 1.495	ROGUE TROOPER ATARI AMIGA 995	SCORPIONS AMIGA 995	SUBATTLE SIMULATOR PC 5.25* PC 3.5* 995	SENTINEL WORLDS PC 5.25* PC 3.5* 995	SHERMAN M 4 ATARI AMIGA PC 5.25* PC 3.5* 995	SIMULADOR DE TENIS PC 5.25* PC 3.5* 995	SIR WOOD PC 5.25* PC 3.5* 995
STRIP POKER DELICIOUS 1 ATARI AMIGA PC 5.25* PC 3.5* 995	STRYX ATARI AMIGA 495	STUNT CAR RACER ATARI AMIGA 995	SUBBUETO PC 5.25* AMIGA PC 3.5* 995	SUPER SKI PC 5.25* 495	SUPERMAN PC 5.25* PC 3.8* 995	TARGHAN ATARI AMIGA PC 5.25* PC 3.5* 995	TERRAMEX ATARI AMIGA 495	TRON TRUCKERS ATARI 95	THE PLAGUE AMIGA 995	THUNDERSTRIKE ATARI AMIGA PC 5.25* PC 3.5* 995	TIGER ROAD PC 5.25* PC 3.5* 995	TOI ACID GAME PC 5.25* PC 3.5* 995
ARRISCATE EN EL GOLFO PC 5.25* PC 3.5* 995	BARBARIAN PC 5.25* PC 3.5* 995	RAMPAGE PC 5.25* PC 3.5* 995	ROBOCOP PC 5.25* PC 3.5* 995	ISHIDO PC 5.25* AMIGA PC 3.5* 995	SKI OR DIE PC 5.25* AMIGA PC 3.5* 995	ENFORCERER PC 5.25* 995	DOBLE DRAGON 1 ATARI PC 5.25* 995	BLUE ANGEL SIMULATOR AMIGA 995	ENLO SANCHEZ VICARIO PC 5.25* 995	500 C.C. GRAND PRIX PC 5.25* 995	BATTLE CHESS PC 5.25* PC 3.5* 1.495	BUITRE 1 PC 5.25* 995

Respuesta Comercial
Autorización num. 8.703
B.O.C. num. 90
de 28 de octubre de 1988

NO NECESITA
SELLO
A franquear
en destino

TELEJUEGOS
APARTADO 167 F.D.
28080 MADRID



RELENA EL CUPON
CON TUS DATOS, Y
PON BIEN CLARO
LO QUE QUIERES



CORTA CON
TIJERAS, LA
LINEA DE PUNTOS



METE LA HOJA DE
PEDIDO EN UN
BUZON SIN SOBRE
NI SELLOS

¡ATENCIÓN!
OFERTA EN DICHO
VALIDA PARA ORDENADORES
DE 16 BITS...
ATARI ST, AMIGA Y PC

CALIFORNIA GAMES 1 PC 3.5" 995	CAPITAN BLOOD ATARI AMIGA PC 3.5" 495	CAPITAN TRUCK PC 3.5" 995	CARLOS SAINZ PC 3.5" 995	CASTLE MASTER PC 3.5" 995
ESKIMO GAMES ATARI AMIGA 495	EXTERMINATOR ATARI AMIGA PC 3.5" 995	FIRE POWER PC 3.5" 995	SWITCHBLADE ATARI AMIGA 995	FULL METAL PLANET PC 3.5" 495
ITALIA 90 PC 3.5" 995	JACK NICKLAUS PC 3.5" 995	JUPITER MASTERDRIVE ATARI AMIGA 995	BUBBLE AMIGA 995	KENNEDY APPROACH AMIGA 995
NARCOPOLICE AMIGA 995	NAVY MOVES PC 3.5" 995	NEATHER WORLD PC 3.5" 495	NEVER MIND ATARI AMIGA PC 3.5" 495	OPERATION NEPTUNE PC 3.5" 995
POWER BOAT PC 3.5" 995	POWER DRIFT PC 3.5" 995	PROFESOR MARACA ATARI AMIGA 995	PROHIBITION PC 3.5" 995	PUERTOS DE ESCALA PC 3.5" 995
PONS Grand Prix PC 3.5" 995	SITO PONS PC 3.5" 995	SHALL AND CROSSBONES ATARI AMIGA PC 3.5" 995	SÓL NEGRO PC 3.5" 995	SOVIET PC 3.5" 995
START CONTROL AMIGA 995	STUNT CAR RACE PC 3.5" 495	TOYOTTES AMIGA 995	LANCASTER ATARI AMIGA 995	ULISES PC 3.5" 995
PRO TENNIS TOUR 1 ATARI PC 3.5" 995	WORLD DARTS PC 3.5" 495	MAD MIX GAME 1 PC 3.5" 995	PETROVIC BASKET PC 3.5" 995	PAK COLECCION DINAMIC PC 3.5" 2.495
TEMPLOS SAGRADOS PC 3.5" 995	FUTBOL MANAGER 2 PC 3.5" 1.495			

DISCOS AMSTRAD CPC 6128

E MOTION...495 STUNT CAR...495

DISCOS AMSTRAD CPC 6128

RUBBLE BOBBLE... BATMAN + SUPER WONDER BOY... ROBOCOP

DISCOS SPECTRUM #3

HAMME BOY

HAMMERBOY

BALLBANGERS 485	MASTERS OF DESTRUCTION 485	MARCO POLO 485	MONOPOLY 485	NARCOPOLICE 485	OPER THUNDERBOLT 485	PRO FOOTBALL 485	PRO TENNIS TOUR 1 485	START CONTROL 485	STUNT CAR RACE 485	TOYOTTES 485	WORLD DARTS 485
ATARI AMIGA	ATARI AMIGA	ATARI AMIGA	ATARI AMIGA	ATARI AMIGA	ATARI AMIGA	ATARI AMIGA	ATARI AMIGA	AMIGA	PC 3.5"	AMIGA	PC 3.5"

DISCOS Y CARTUCHOS PARA MSX

PAK 8 EXITOS DINAMIC EN DISCO PARA MSX

GAMEBOY

CONSOLE GAME BOY

Control GAME BOY de NINTENDO
Cable de juego TETRIS
Doble para dos jugadores
Ahorra espacio
Precio gratis (cuando...)

13.900

ILUMINACION NOCTURNA

El accesorio que te permite ver la pantalla de la GAME BOY de noche a la luz más suave ambiental.

2.100

ADAPTADOR RED + BATERIA RECARGA

El mejor adaptador para la GAME BOY. Te permite jugar con la GAME BOY en cualquier sitio, ya que puedes recargarla en cualquier sitio.

5.700

MALETA DE TRANSPORTE

Para que transportes tu GAME BOY con toda seguridad, con un protector y una funda protectora.

2.100

LIGHT BOY

Un accesorio que te permite jugar con la GAME BOY en cualquier sitio, ya que puedes jugar a la luz de la pantalla.

3.900

ALTAVOCES AMPLIFICADORES

El mejor accesorio para la GAME BOY. Te permite jugar con la GAME BOY en cualquier sitio, ya que puedes jugar a la luz de la pantalla.

2.100

ADAPTADOR DE RED
CONECTOR A MECHECO COCHE

BOLSA DE TRANSPORTE
LUPA DE AUMENTO

CARTUCHOS DISPONIBLES

ALLEYWAY (ARCADE) 3.900	COPACABANA (ARCADE) 3.900	LEONARDO (ARCADE) 3.900	WRESTLING (ARCADE) 3.900
ATARI AMIGA	ATARI AMIGA	ATARI AMIGA	ATARI AMIGA

Tele Juegos

Haz tu pedido llamando: 304 0947
VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA

MODULADOR DE TELEVISION

Venid por los Accesorios CPC. Permite conectar directamente el ordenador al televisor en color, para poder disfrutar de los juegos en un monitor de televisión de verdad.

11.250

CABLE PARA DOS JOYSTICKS

Si queréis evitar el problema de tener sólo un port para joystick, conectadlos a un cable de control que permite jugar con dos joysticks en un juego de televisión de verdad.

2.995

CABLE DE AUDIO PARA CONEXION DE CASSETE

Hay cable de audio para 3 h de ordenador Spectrum Amstrad CPC y MSX. Si no te puedes cargar un juego en cinta, con una unidad de cassette, tendrás un juego de verdad en un monitor de televisión.

1.300

INTERFAZ DE JOYSTICK

Venid exclusivamente para ordenador Spectrum de cualquier modelo o monitor. Permite conectar un joystick estándar y que éste opere en modo joystick, el cual permite todo tipo de juegos, como el que controla la cámara fotográfica de juegos.

2.495

CONVERTIDOR EN TELEVISION

Convierte el monitor de tu ordenador a un televisor en color de gran pantalla. Incluye juegos en cintas de video.

Convertidor Amstrad CPC	14.125
Convertidor Amstrad CPC	14.125
Convertidor Spectrum	11.350
Convertidor MSX	27.350

VIARIOS

TARJETA PARA 2 JOYSTICKS PC

Permite la conexión simultánea de 2 joysticks de cualquier modelo a un PC. Incluye juego de fútbol de fútbol de verdad.

Doble juego de 15 pines. Incluye en firma de video con conectores en PC.

3.500

DISCOS VIRGENES NASHUA DE 5.25"

Todos los discos virgenes presentados en este catálogo están garantizados y aceptados por los fabricantes de sistemas de juegos.

Caja de 10 discos 5.25" 980
Caja de 5 discos 4.480

VER

DISCOS VIRGENES NASHUA DE 3.5"

Todos los discos virgenes presentados en este catálogo están garantizados y aceptados por los fabricantes de sistemas de juegos.

Caja de 10 discos 3.5" 1.980
Caja de 5 discos 980

VER

DISKETTERA ARCHIVADOR 5.25"

Archivadora de discos 5.25". Separador de 5.25" disco. Capacidad de 3.5" disco. Fácil de usar. Incluye juego de fútbol de fútbol de verdad.

1.590

DISKETTERA ARCHIVADOR 3.5"

Archivadora de discos 3.5". Separador de 3.5" disco. Capacidad de 3.5" disco. Fácil de usar. Incluye juego de fútbol de fútbol de verdad.

1.590

GAME CARD

Tarjeta compacta para conectar 2 joysticks. Control de velocidad ajustable. Incluye juego de fútbol de fútbol de verdad.

3.500

JOYSTICK PC CONNECTION

Doble joystick para conectar a ordenador de 15 pines. Posibilidad de conexión por teclado. Incluye juego de fútbol de fútbol de verdad.

3.200

JOYSTICK SUPERBOARD

1. Doble joystick de competición. 2. Controlado digital. 3. Antidropo con control de velocidad de reacción. 4. Sistema de protección de discos. 5. 10 millones de golpes. 6. Compatible con MSX, C84, CPC, ST, Amiga y Spectrum.

3.900

JOYSTICK JUNIOR

Doble joystick para conectar a ordenador de 15 pines. Posibilidad de conexión por teclado. Incluye juego de fútbol de fútbol de verdad.

1.100

JOYSTICK JET FIGHTER

Seis millones de golpes de máxima calidad. Doble joystick de plástico. 2 millones de golpes. Todos los controles se gobernan desde la empuñadura. Selecciona jugadores de juego. Válido para PC, XT y AT.

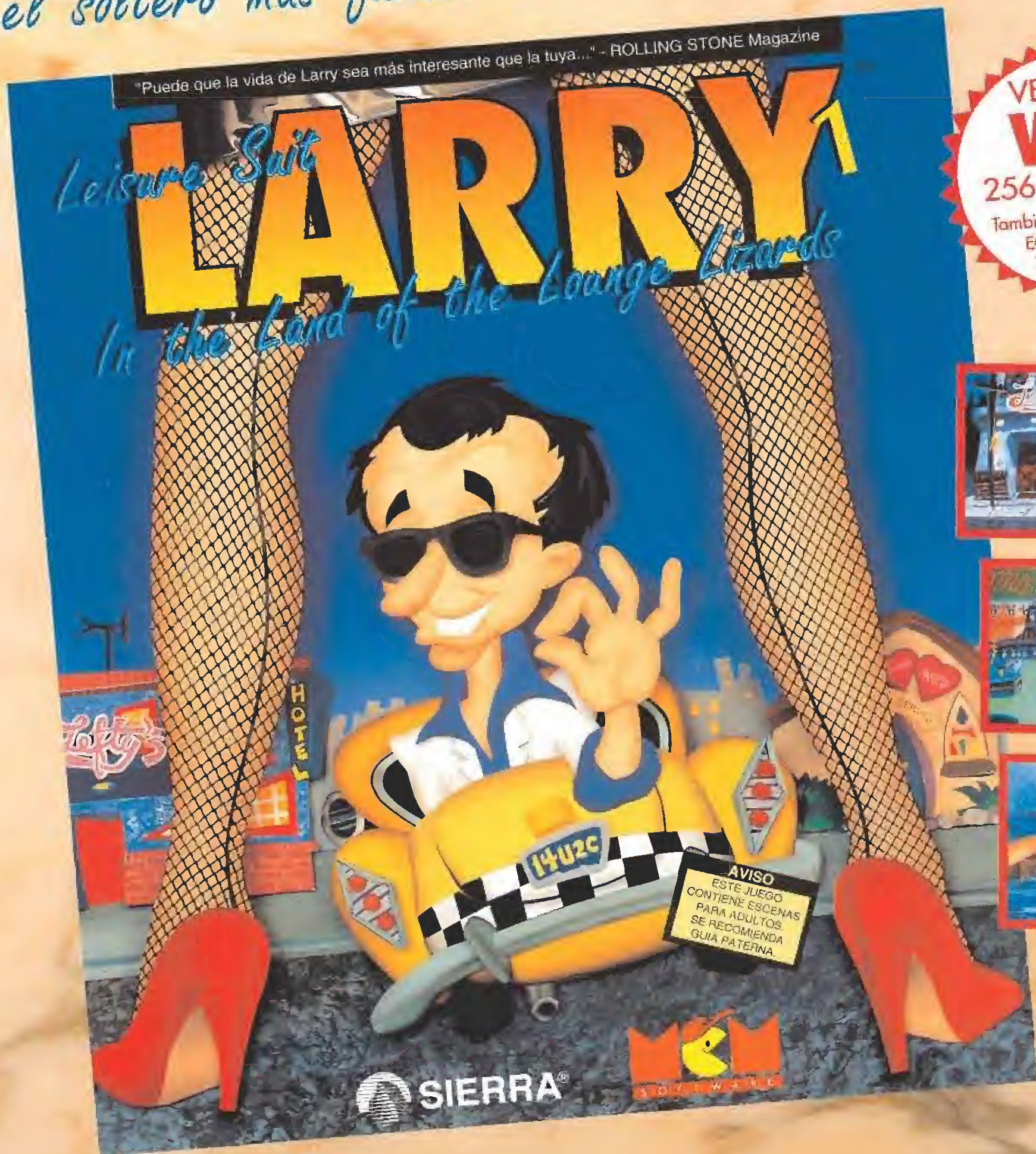
3.300

JOYSTICK M 5

Microcomputadores con control de velocidad. Doble joystick de plástico. 2 millones de golpes. Todos los controles se gobernan desde la empuñadura. Selecciona jugadores de juego. Válido para PC, XT y AT.

3.900

Disfruta con Larry,
el soltero más famoso en el mundo de los ordenadores



VERSION
VGA
256 COLORES
También disponible en:
EGA / TANDY
16 COLORES



AVISO
ESTE JUEGO
CONTIENE ESCENAS
PARA ADULTOS.
SE RECOMIENDA
GUIA PATERNA.



Conviértete en el adorable necio de Larry durante una apasionante noche. Beberás, jugarás, y si tienes buena mano, puede que incluso conozcas a la chica (o chicas) de tus sueños.
Leisure Suit Larry es una divertida aventura para adultos. El objeto del juego es hacer que Larry pierda su timidez y su... ejem, bueno, ya sabéis a que nos estamos refiriendo.

Esta nueva y completamente re-ilustrada versión del juego Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards, se ha realizado para la nueva generación de ordenadores.
Este juego, leyenda viva de las aventuras gráficas, ahora está disponible en una versión mucho más vistosa y sencilla de manejar y completamente traducido al castellano.

NOTA: Las versiones de 16 y 256 colores se venden por separado.
PANTALLAS VGA 256 COLORES



SERRANO, 240 • 28016 MADRID
TELEFONO: 458 16 58